

审判薛帕德！
太空歌剧华丽谢幕

专题：画面之王的续集
《孤岛危机2》的画面、剧情与对战

06月中
本期零售价
￥10

Popsoft www.popsoft.com.cn 2011年 总第370期

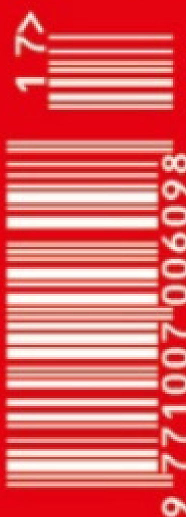
大众软件®

深度游戏
暴雪娱乐、育碧软件、美国艺电、仟游软件。



赠送
永远的毁灭公爵精美海报
桌面游戏请看180页





ISSN 1007-0060



本期重磅专题：

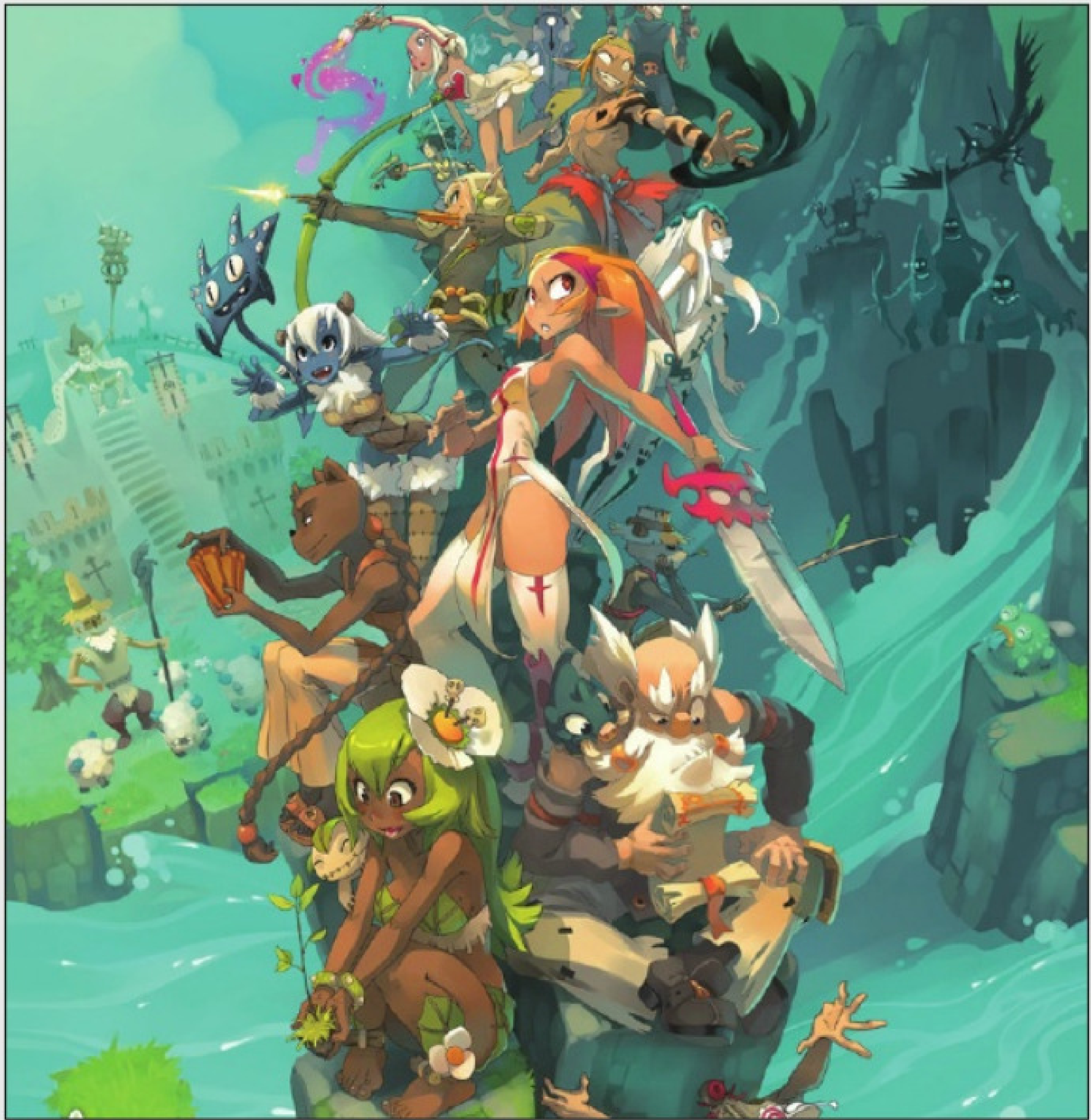
阀门主题月：传送门的多重维度

独家幕后：《传送门2》的最后时刻



本期攻城略地
图文解析《传送门2》





GAME SPECIAL P12

专题企划

传送门的多重维度

《传送门2》不仅是一个近乎完美的游戏，在科幻领域它同样做到了最好。从现在的态势来看，科幻游戏已经在科幻史上占有一席之地，在《传送门2》之前，有“辐射”系列、“生化震撼”系列，有“阀门”本家的“半衰期”系列，“传送门”系列现在也站到了这个队列之中了。

BATTLE ONLINE P40

在线争锋

战棋网游的崛起

面对以《魔兽世界》为代表的MMORPG所获得的巨大成功，越来越多的网游厂商开始义无反顾地加入剑与魔法的时代，即时制的爽快感让他们欲罢不能，但是也让市面上出现了大量的同质化游戏，甚至两个背景完全不同的游戏，无论是战斗还是任务，你都觉得那么相似……





GAME PREVIEW P54

前线地带

质量效应3

勇猛的薛帕德一行尽管挫败了收集者（Collectors）的阴谋并毁掉了他们的基地，但人类联盟依旧对收割者入侵的事实持怀疑态度。人们宁愿相信可怕的收割者是个传说。当然，最终所有的“传说”都随着收割者巨型舰群的突降地球成为现实。

REVIEWS P121

评游析道

特别企划：画面之王的续集

《孤岛危机》是以电脑游戏画面王者之姿出现的，有微软DX10的支持，它轰下了当年的显卡王者Geforce 8800 GTX，甚至GTX的双卡SLI在Full HD下也仅能勉强让它达到流畅。之后，《孤岛危机》又一路轰翻了数代显卡，今天仍占据王者地位，拔剑四顾心茫然。

“事实上，高层并没有同意开发《失落的星球》和《丧尸围城》两款新作，我是先斩后奏的。”



上月，前CAPCOM制作人稻船敬二前往东京一所大学，与大学生畅谈人生理想。他在总结24年的游戏工作时透露说，彼时CAPCOM高层要求公司必须保持80%的产品是已有游戏的续作，否则会使公司面临比较高的风险。但是上有政策下有对策，稻船敬二将这两款游戏原型的开发预算超支，《失落的星球》开发预算就超支了400%。抠门的CAPCOM既舍不得怒炒稻船，又担心白烧钞票，只得默许开发继续，最后两款作品的销量证明了这种信赖是值得的。不过，如果严格按照规定的话，《鬼武者》的续作也应该有消息了吧。

“喜剧有两种。一种是世界疯了你还正常着，一种是世界正常你疯了。《传送门》肯定是前者，所以作为唯一正常的角色，Chell没必要开口。”



哑巴主角确实是Valve游戏的传统，因为联系上了“半衰期”的故事线，Chell也就必须和弗里曼博士一样缄默。编剧Erik Wolpaw向玩家们解释为什么Chell打死也不说话，他认为“传送门”系列应该是喜剧的基调，而喜剧就要做减法，还有点众人皆醉我独醒的讽刺意味，“面对GLaDOS的冷嘲热讽，Chell当然可以以牙还牙，但是，如果一开口她就败了。”对着疯子大吼大叫确实有失体面。好吧，“另一方面，”Wolpaw说道，“我们的开发时间也很紧迫，在剧情允许的前提下，这样一个沉默不语的角色会给我们的剧本创作省很多时间。”

“中国玩家倾向于游戏免费，道具付费，所以我们将采取微交易（Micro-transaction）的形式。”

做好本土化，走遍天下都不怕，动视发行公司CEO Eric Hirshberg就看出了这个门道，“现今，《使命召唤》已成为文化景观的一部分。”他说到，“要使这款游戏在国外取得成功，游戏必须做出本地化的调整。”公司早就为此作出计划，创立了名为Beachhead的网络社区工作室，开发“Call of Duty Online”系统作为主机/PC平台的一体化解决方案。此系统与游戏密不可分，因此动视也不会针对此服务收费。不过所谓的“微交易”，不会是将枪械的迷彩涂装也拿来卖吧？

“我认为，在可玩性上我们和FIFA旗鼓相当。我们确实需要改进，但我们和FIFA的差距并不太大。”

Konami公司英国分部总经理Pete Stone透露，他们将花个几年时间来重制“职业进化足球”（PES）系列，这将是个“漫长的过程”。经过前段时间的颓势，实况的销量算是稳定下来了，Pete认为“没必要比销量，我们并不是想在销量上击败对手，我们只需要将’实况‘做到最好。”这么说来，Pete是承认了“实况”系列与FIFA系列之间存在差距。网友DirtyPixel尖锐地指出，Konami承诺了5年，却从没拿出过一个无愧于“次时代”的“实况”作品。“实况”制作人榎本真司在与任天堂总裁岩田聪讨论时无意中透露，或许Konami一直在把“实况”当作一款格斗游戏在做。这……

“太完美了，我们编不出更合适的NPC名字了。”



4月12日，Irrational Games再次发起了向玩家征名的活动，获奖者的名字可以作为《生化震撼——无限》中的“建筑物、角色、企业——任何我们能够想到的事物”的名字，首作中Sinclair Spirits和Robertsons Tabaccoria就是以团队成员名字命名的。最终，从10万个人名中，Peyton Lane Easter先生“优雅无比”的名字被活动方选中，用于命名一家高级机械马（Premium Automated Stallions）生产商。其实，如果真的编不出名字，别忘了手边的电话薄。

“如果老是开枪——中枪——死去，如此周而复始，我们觉得很没意思。”



《黑色洛城》的主管Brendan McNamara和Rockstar开发部副总裁Jeronimo Barrera表示，对制作组而言，《黑色洛城》将成为一个里程碑，因为该作并不提倡枪战，以探案为主的游戏机制将游戏重心迁移到剧情上来。“这是个很好的机会，我们可以以此为转折点。”Barrera认为，表现人性冲突的剧情才是最棒的，在未来他们甚至将逐步摒弃武器与战斗，创作一个光凭对话就能吸引玩家的游戏。

“总有一天……总有一天，我们会在‘Playgirl’上看到南森·德雷克（Nathan Drake）的！”

似乎这次CD Projekt的宣传策略是将媚俗进行到底，不仅让二代女巫Triss Merigold玉体横陈上了波兰版《花花公子》，还让俄罗斯发行公司请来乌克兰名模Klodi Monsoon拍摄真人广告日历，尺度自然很大。影响力日益衰退的《花花公子》将眼光转向了游戏偶像，例如《吸血莱恩》的莱恩、《战神Ⅱ》的冥后珀耳塞福涅、《细胞分裂——双重间谍》的化学专家Enrica等等都上过杂志。事实上，众多沉溺于二次元的宅男玩家并不青睐老态尽显的Triss（除了审美观异类的东欧玩家），他们喜欢Kitana，甚至不摘面罩的裂口女Mileena（请倾听“Love Song For Mileena”）。身处男色时代的女玩家则强烈呼吁德雷克现身。





“就好像编辑们不知道哪个游戏作为主打，于是就干脆在封面上摆了一堆游戏名。”

Frank Cifaldi看了十几年、收集了几千本美国电玩杂志，有资格代表读者对杂志的封面设计作出审美评判。在他排出的自认为最难看的十大杂志封面中，一个明显的共同点就是画面元素与内容信息的混乱堆叠。“我挺佩服这些编辑的。封面又不是一个把本期内容列个条目的汇总表格，难道他们是怕借书看的小孩找不到《超级猪战士》（Power Piggs）的游戏评论吗？”

“Xbox 360与NGP合体失败，因为Android介入了的缘故吧。”

天下武功，唯快不破，山寨机的设计也必须紧跟时代。这款由深圳某公司开发的“iReadyGo RG”正在网上卖力宣传，外观似NGP、按键似Xbox 360的神机引起了Engadget和Joystiq网友的围观。NGP的5.0寸（而不是“吋”噢！）的超大夏普原装触摸屏、支持720p影片（这是什么？）拍摄的双摄像头、双振动马达、超长的续航能力等等不逊于NGP的强力硬件指标让国外网友纷纷竖起了大拇指。该公司正在招聘6名Android高级软件工程师，所以Engadget日本版此新闻的标题是这样的。



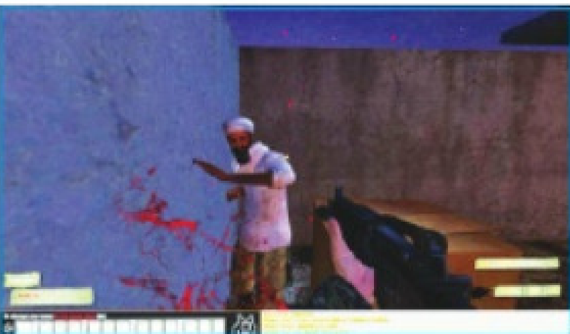
“小智（サトシ）有个坏妈妈。”



在网友David Moss评出的十大坏妈妈中，“口袋怪兽”系列主人公之一小智的妈妈赫然在列，而且超越将孢子乱撒的刀锋女王以及所有异形幼虫“抱脸者”的妈妈异形皇后，位居不负责的坏妈妈之首。为什么？“过失犯罪”——您10岁的儿子想在没有家长监管的条件下环游世界，您就随随便便答应了？还跟别人说我儿子参加“夏令营”去了？外面有那么多凶猛好斗的怪兽，而且您的儿子还想把它们收为口袋怪兽啊！您只给了他一双跑鞋啊而不是祖传宝剑什么的啊！您的儿子只由一只5级的电气老鼠保护着啊！按照外面成人世界的战斗规矩，战斗失败的话还要输掉一半的钱啊！

“担心！史上最丑的指挥官来了！”

一小撮玩家已经不满足于让帅气或者美丽的指挥官来拯救星联了，他们经常在各个RPG的捏人环节前大笑不已，因为他们可以塑造出最丑最怪异的主角，然后看着这些疑似洞穴巨人后裔的薛珀德们去击败“收集者”，或者让凯登上尉与全银河最丑的女人共坠爱河（“去死吧！愚蠢的悲观主义者！”）。比起让英气的帅哥靓女出镜，他们更喜欢观赏时不时出现这些“象人”的特写镜头的过场动画，克罗根人看起来都要比她/他惹火。最有趣的是，她/他的队友绝不以貌取人，“该来的剧情还会来”。这位网友，你指的是……



“一切都结束了。”

“杰罗尼莫EKIA！（Enemy killed in action）”5月2日，在一栋位于巴基斯坦阿伯塔巴德地区的三层楼的豪宅中，本·拉登被破门而入的“海豹”特种兵击毙。正义得到伸张，从2004年陪伴美军反恐战争一路走来的“库玛战争”（KumaWar）系列也将剧终，最终话将是《奥萨马2011》，第107部作品。尽管以现在来看，其游戏图像十分简陋，但因为引擎易于编程，制作组很容易替换材质和模型来做出最新的战役，也曾被“历史频道”用于演示最新的美军军事行动，而玩家则有机会来亲手了结这个反人类分子了。


在绝大多数情况下，奎爷是野蛮暴力无脑冲关的代名词，直到《战神Ⅲ》最后一刻


“木哈哈，你还记得我的攻击套路（Attack Pattern）不？”


“You completed me，”《黑暗骑士》中小丑的台词

动作游戏真的就不需要注重剧情吗？
蝙蝠侠能从奎托斯那学到什么？

2011.5.13 ign.com

《蝙蝠侠——阿卡姆城》的发售日逐渐临近，我等不及披上蝙蝠斗篷在哥谭市的楼宇之间滑翔了。然而，前作的恶劣结尾让我如鲠在喉，是的，它各方面都很精彩绝伦，但是，没人觉得它的故事其实很烂吗？尤其是草率的结尾。如果Rocksteady足够明智，他们就要从另一个嗓音沙哑的英雄那儿学些东西，那就是奎托斯。

此二人有几处相同点：都有悲催的家庭往事，他们的父亲都是一道挥之不去的阴影。因为那些往事，他们都一股脑儿地使着蛮劲对抗全世界，不惜以整个人生作为代价。《战神Ⅲ》中的奎爷显得力大无脑，他被一个简单的问题纠结5代之久，游戏也没有展现其内心独白，最后他便化作一个要推翻奥林匹亚的易怒蛮子，游戏实质不过是一张“要干掉的家伙”名单。直到他最终解决了宙斯，他又将何去何从？他的简单头脑会不会有所思索？

如何表现奎爷的心理斗争呢？制作组想到了——让他堕入仅余鲜红色的血海，在无尽黑暗中追随希望之光，历次战斗的砍杀呼号在耳边回响，他开始自省，为何会变成现在这么一个残暴的怪物，这真是超现实主义的表现。当奎爷收回思绪时，宙斯想做垂死一搏，却被奎爷一把抓住，饱以老拳。如果玩家仍旧依循“按○键”的提示，他会一直揍下去，鲜血将弥漫屏幕，耳边惨叫连连。

那一拳拳让我的胃非常难受，我头一次感觉《战神》的QTE表现让人心寒，头一次感觉暴力的可憎。我突然想到一个问题：动作游戏想表达什么？

相比之下，《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》在剧情上就很难保持漫画的原汁原味。剧情无非是小丑逃脱牢狱，利用精神药物玩弄蝙蝠侠，乱其心智，困乏其身。游戏想表达“不要畏惧复杂的黑暗事物”，但又没有很好地演绎出来，尤其在结尾部分。蝙蝠侠起初困于不堪回首的过去（例如双亲被杀的那一夜），最终战胜心魔，与巨化小丑展开了“老套”的Boss战，这时，之前那些角色的个性还有剧情的张力无影无踪。

《阿卡姆疯人院》距离经典只差一步。如果Rocksteady愿意完整地展现布鲁斯的内心斗争，就应该大胆地学一回《战神Ⅲ》。想象一下这种结局：蝙蝠侠终于经不起小丑的刺激，他放弃原则，将小丑摁在地上揍得血肉模糊，直到警察赶到才将他费力拉开。还记得吗？之前游戏一直在向蝙蝠侠（也就是玩家）强调，追求正义也不能滥用暴力啊。我认为，志在成为精品的动作游戏不仅要调动玩家的肾上腺，也需要让他们投入角色感同身受。如果结尾有一个出乎意料的反转，让角色或者玩家本身的立场和价值观骤然改变，这将很有意味。

在那些打打杀杀的过程中，《战神》是一个满足13岁小孩旺盛的破坏欲的梦，却能够在最后一刻瞬间升华。《阿卡姆疯人院》有一个很棒的世界和不错的故事开端，但在最后一刻，它就这么草草收场，并没给玩家留下什么回味与思索。《旺达与巨像》《生化震撼》，就算是《神秘海域2》都讲述了一个完整的故事。我认为，不是厂商不看重剧情，真正的问题是，为什么我们玩家不看重剧情？


既然无法征服现实世界，就先征服游戏中的世界吧——等等，哪个先？

女性真的没有征服欲吗？
“征服欲”使男性容易迷恋游戏？

2011.5.13 4mind4life.com

美国斯坦福大学跨学科脑科学研究中心让22名男男女女玩电玩，然后给他们的大脑进行核磁共振成像扫描。研究成果是这样的：玩电脑游戏能激活大脑中同奖励和上瘾感觉相关的回路：分析伏隔核（大脑的快乐中心）、扁桃体（易引发情感冲动）以及眼窝前额皮质（大脑前额的思考区域），但它们在男人大脑中的相互影响要比女人多。男人征服的“敌人”越多，得分越高，越能刺激该区域，以此循环，进而上瘾。相反，女人大脑的这部分不太可能被征服类游戏激发。

“男人天生就具有更强的领土意识，在历史的发展中，男人成为征服者。广受男人追捧的电脑游戏都是一些涉及攻城略地和攻击类的游戏。”主导试验的艾伦·雷斯教授在《精神病学研究杂志》上说，“虽然理解力一样，但女人没有同样程度的征服欲望。”你同意吗？









是否应该树立制作人崇拜？

过了巅峰时期的游戏制作人还值得我们推崇吗？

PC Gamer 2011.05

Graham Smith（“GS”）说：“当然啦。”；Rich McCormick（“RM”）说：“不行的。”

GS：披头士很久没发新专辑了（解散很久了），就算他们现在在做新音乐，他们在音乐事业上取得的那些巅峰成也才不会因为时间流逝或者推出新歌而掉价。游戏界也就那几个知名制作人了，所以即使他们的上一作精品已经是几年前的游戏，他们仍然值得我们崇拜。

RM：音乐是音乐。50年前电吉他都没还发明出来，所以一首歌能“经典”那么久。游戏就不同了。现在技术发展那么快，隔个十年五载的，不管是玩法还是图像，都已经变得和过去截然不同。如果一个制作人的技能和理念已经跟不上时代的步伐，我们还有必要追捧他吗？就因为他以前曾做出一款精品，我们就得永远把他的名字和“精品”挂钩？他们现在在做啥？

GS：理查德·盖瑞特（Richard Garriott）的“创世纪”系列是现代西方RPG的奠基者，虽然从现在看来，图像确实简陋了点，但仍有着不可忽视的创新意义。相较之下，虽然他最近的作品——后来跳到NC Soft开发的网游《Tabula Rasa》——确实不尽如人意，但是他仍然有着其他制作人无法比拟的丰富开发经验。如果抹杀掉理查德他们这些开创者的成就，游戏界会退回白纸一张。打个比方，看到那斜体字没？因为我将它写作斜体，你才能看到这个斜体。

RM：我们干嘛要退回白纸一张？我敢保证，即使那时没有盖瑞特，也迟早会有至少一个制作人能琢磨出《创世纪》里的那些东西。我们不可能时时惦记着一个偶尔灵光一现的家伙，每次外部条件齐备了，然后把他揪出来说：“东西都在这儿，你死哪去了？”既然盖瑞特现在做的游戏不给力了，他就应该退下神坛。

GS：我们确实不该对老制作人保有不相称的崇拜，那你告诉我，在什么时间点，或者什么情况下，我们就可以对他的新作不闻不问了？他成名后的第5年吗？当他开发了一款烂作吗？当他仅仅开发了2款而不是5款精品的时候吗？

RM：你这是在钻牛角尖啊，但你提到了比例问题。如果你玩到的游戏个个都是金牌大作，你当然可以这么讲。但是请注意了，不妨设想下，如果你的作品生在一个将800×600以上分辨率画面都视作巫术、开发者要被溺死的保守年代，所谓“精品”就很容易凸显出来了，他很可能只是开发了一两部相对没那么傻的作品，但是谁知道他不会兴致勃勃地做出这样傻的策划——“要不我们把一只会说话的蝎子做主角吧？”

GS：我们在这讨论的都是从游戏开发者做到公司主管的老前辈，所以让我们假设他们是在众人的嘲笑中坚持把游戏做出来并且一鸣惊人的。你认为只有过去的好创意，没有一直成功的制作人，我的观点是，没有天赋和才能，制作人是没法想出这些创意的，这些素质是永不褪色的。你看，Eric Chahi从《另一个世界》（Another World，1991年Eric Chahi为Amiga平台制作的革命性游戏，以庞大丰富的场景和模拟电影的多角度开创了一个新的电视游戏时代）后就没怎么做游戏了，但就算他后来做的游戏惨不忍睹，我还是对他很感兴趣，我仍然好奇他的脑袋会再次冒出什么巧妙绝伦的想法。

RM：但是你要明白，“依然感兴趣”和“惯性依赖思维”是有区别的，我是极力反对后者的。我怀疑你们这些人是对所推崇的制作人投了无条件信任票。而且，你感兴趣的是“最终会出来个什么东西”吧，比如一个家伙把手放进开动的农机里会“出来个什么东西”，这我也感兴趣啊。

GS：我们这些人，在游艇上开派对的时候可不会邀请你噢。我们并不认为他们的下一部作品必然是精品，不过是精品的可能性很大。伟大的作品源于伟大的思想，这些有着伟大的思想的制作人依然值得我们保持关注，我们依然会耐心倾听Peter Molyneaux描述他的新作，依然会关注约翰·罗梅罗(John Romero)的下一款作品。我们坚信，正因为有这些前辈的开拓，后生们才得以避免重蹈覆辙，才能沿袭许多设计创意。我们喜欢这艘游艇。

RM：你们的游艇只是个破烂玩意儿。这个造船的工匠本可以造出更多不赖的新游艇，就因为你们爱屋及乌，他才会不思进取。你们一个劲儿地夸他造的这艘船多么经典，慢慢的，他对大海也就失去了兴趣，更不会寻思着造辆汽车试试。你们就等着你们的那艘游艇沉没吧。航海的都知道，在真正上船之前，别信任造船的。提醒你一下，这里的“船”是比喻游戏。

游戏宅们的悲催爱情



兔子半妖
身体力行地膜拜Geralt z Rivi并努力收集各种卡片的高校教师

攻城学院是个神奇的地方。

如果你爱一个人，那就鼓励他去攻城学院，因为那儿是把妹天堂；如果你恨一个人，那么就忽悠他去攻城学院，因为那儿是死宅地狱。

原因无它，攻城学院按地理位置分成3个校区，一为南院，又名男院——电气专业和机械专业，经常一个专业七八个班只有个位数的妹子；一为北院，艺术设计、纺织服装等专业，你懂的。鄙人做所在主校区在北院边上，什么外语啊、人文啊，还有我自己所在的这个专业，给某专业上课的时候教室里140人，其中雄性生物带上我居然只有11枚，你感觉如何了呀？

至少从我个人看来，这种学院分布对学生身心健康不那么有利——在某两个校区，可以看到如花似玉的小丫头和一头颇有草莽之气的糙汉咬耳私语，可以看到20出头的小丫头就担心自己嫁不出去；在另一个校区，可以看到一票宅男如同侍奉湖之女神的骑士一般紧随在一枚十分后现代的妹子身后，而另一票自暴自弃的阿宅索性把自己关在宿舍里整日与青灯键盘为伴。

宅坏的，以我的师兄为例——那是2008的夏天，他是28岁的博士大叔，我是25岁的小硕一枚，于导师们的聚会上碰面。几杯黄汤下肚，师兄的眼角突然泪光一闪："师弟啊，师兄有一事相求。"

"不敢，师兄尽管说，小弟力所能及之事一定帮忙。"

"师兄已近而立之年，无奈地热供电专业所限，依旧孑然一身。师弟的专业似乎是泡在花海之中，可否为师兄介绍佳丽一二啊？"

佳丽一二？太简单了！我们背后就有一二桌的佳丽！

当时我已经酒至微醺，当即便道："师兄随我来！"不待师兄起身，我便已一个旋风斩扎入花丛之中，问候一番后就有妹子让开位置，坐下开聊！

与众佳丽搭过话喝过酒八过卦后我才想起还有个师兄在身后。回首招呼师兄来与佳丽们搭话，却发现刚才还满心憧憬的师兄已红透耳根，面露惊惧之色，仿佛在他面前的不是师弟与一干佳丽，而是一群强兽人——那一刻我深刻地体会到了诸葛丞相看着后主时的心情。

宅得更坏的，以某个特警判官的同行为例——这家伙，沉迷的是2D世界。有一回女友问他："你到底是要2D世界还是要我！"。这哥们沉吟片刻，答道："请给我点时间考虑一下"。再比如说，女友到2D宅住的房间，突然觉得枕头床单什么的都真的是怪怪的。还比如，女友主动邀请他去旅店谈理想谈人生，然则这枚宅过于缺乏自信，于是……于是……他没赴约。



怒吼吧！"我要回到三次元！"

然则那位特警判官本身症状就更加严重一点——群里有人放出自己的女朋友的照片，这个哥们就立刻嘲讽技能全开冲上去大吼："谁的照片！长得这么难看还出来放出来！"群里有人放出坦克娘、灰机娘和战舰娘的图片，这哥们立刻就虔诚谦卑地求套图。虽然有时候他求套图的对象可能是刚被他骂过女朋友，但是大家都知道这哥们的性格，也就不以为意了。

于是，这个哥们就在骂人与求人之间快乐地成长，从一名阳光明媚的高中生变成了一枚疯狂的死宅，而后又变成了一名忧郁的特警判官。每当他下班回家路过中学的时候，骑着电动车汹涌而出的高中妹子群总是能勾起他心中那股淡淡的忧伤。虽然他也曾有过心仪的对象，虽然他的工作稳定华丽，虽然他长相周正表情不扭曲的时候还有那么一点小帅，但是在3D世界中缺乏自信的他始终不敢主动出击，直到有一天……

> **"他又开口了：'真TM烦人！要是下午约会了，晚上写报告，哪还有时间玩联机哟！'"**

有一天，他的一个高中女同学打来了电话，想一起吃个饭什么……我深信，不单是他燃了，我们这帮一直关注他的朋友也燃了。一时间，群里的若干兄贵都放下了每晚9点半准时开始的多人联机活动，摇身一变成相亲参谋团！考虑到这哥们从小到大没怎么和妹子接触，我们替他制订了相当详尽的作战计划。从分析目标、选定主攻目标到选择约会时间地点、选择联系方式、如何在电话中做总结陈词等一系列行动，我们都做好了规划，一切如同军事行动般精准——行动定在周六下午3点，咖啡馆，看得顺眼就吃晚饭，看不顺眼就当和老朋友聊聊天！

周六下午，我们都没有心情联机，七嘴八舌地预言这哥们的第一次约会会是什么结局。虽然大家普遍不太看好，但第一次实战的经验值对升级而言是很重要的。

下午3点半，他的头像就亮了。好吧，不论是他看不上那妹子还是那妹子看不上他，第一次战斗毕竟有了结果。所有人都静默着，等他先开口。"喵的，都快跑到咖啡馆了，老大突然来电话要我改个材料，明天交给他！"还没等我们开始控诉他的老大的非人道行为，他又开口了："真TM烦人！要是下午约会了，晚上写报告，哪还有时间玩联机哟！你们先玩，我赶好材料就来！找野人6v6，我要发泄第一次约会失败的痛苦！"P

小兵帅克



Calvino
曾经出现过的DotA腹黑者，也有着青涩岁月和沧桑往事

我认识帅克那年正是20岁上下。在这个年岁里三五年是很漫长的，用张爱玲的话来说，甚至会是一辈子。幸亏我和帅克的交集只有短短一年，否则想到要和个男人纠缠一辈子我就忍不住胃部汹涌——唯一的安慰只有这个男人玩游戏。

那是大二时的事了。宿舍里有个哥们读了一年书，认为在学校耗着看书不如跟他哥在猪圈喂猪，于是毅然弃笔从养，床位也就空出来了一个。搬进来的是个马列学院的小学弟，跟在他爹后面，一脸腼腆。他爹先是铺好床，在清理柜子前，又忽然记起什么，从包里翻出几个苹果塞给我们，搓着手说："我们家帅克从没离过家，啥都不懂，麻烦你们几个年长的平日里多多照顾下。"说完闷头清理桌柜，接着又说教了一番在学校要好好学习不准泡妞不许打架之类的，跟我们打个招呼就走了。

老人家一走，帅克立马就变了样。虽然因为仍然有点拘谨，但言语间已是对大学生活跃跃欲试。我也就顺着帅克的想法，将啃剩的苹果核往纸篓里一扔，说："走，带你熟悉学校去。"

我们都知道，一个完善的大学，也必然有一条充斥着网吧、KTV与小旅馆的"堕落街（坑/坡）"，甚至从堕落街的规模中还能对该校的教学质量窥视一二：教学质量高的大学生源就好，生源好自然堕落街也蓬勃兴旺。我们大学属于重本中的三流水平，堕落街也就没一流大学那么多彩，网吧很多，小旅馆、KTV很少——好在我也没打算带帅克去那，这是篇严肃的回忆文章，谁也别想从中找出淡淡的基情。

言归正传，到了网吧门口，我对帅克说，"你自个回宿舍吧，答应了你爹不带你学坏的。"

帅克这时机灵地申辩起来，"我爹只让我不泡妞别打架，去网吧可没归属到里面。"

我想了想，网吧确实不是个谈情说爱的好场所。至于打架斗殴，说实话文科生接到这种分支任务的可能性倒也不大。于是便带帅克进了网吧——后来事实证明，我的想法还是太年轻了。

那时流行《泡泡堂》，我问帅克以前玩过"炸弹人"没，带他打了一局。那个年头网游厂商还没意识到软妹子是游戏里的一大资源，宣传风格一律往糙汉审美上凑，《泡泡堂》的女玩家数算是当时市场上的翘楚。于是教会帅克基本操作后，我就和好友列表里的软妹子玩起泡泡捆绑来。相互调戏一阵，软妹子不敌我横冲直撞娇嗔声（YY的）人家有事就离开了游戏，我也意味索然准备下机。招呼帅克一块走，他头也不抬地让我先走，等会儿自己会回宿舍。

帅克说这些话时，他的手重重地敲着键盘，像是在和旧时光挥别。那天他没过多久就回了宿舍，但挥别过后，新时光终究已经开始运转，齿轮咬合间，已是奔腾向前。

接下来的事便水到渠成起来。帅克无师自通地学会了办会员、通宵、连续通宵（简称连通）、连续几天不通宵。我们和帅克的交集慢慢变得只有让他通宵完回宿舍时帮带早点，或晚上在网吧偶然遇到，我们的白天是他的夜，而他的白天里则有着一厢情愿的生活与自由。

我说过，那时我才20岁，看到很多事情只会觉得不安。我以为这个世界全是由好时光组成的，在那些好时光里，任何人的所作所为都能最终得到安宁。

帅克第一次打破安宁，是突然在宿舍宣布他找到女朋友了，玩游戏认识的软妹子，据说性格温柔体贴善良大方。那时YY还没有流行，但好歹有电话，帅克去网吧通宵的频率也收敛了些，倒是电话卡买得勤了。后来有一次，妹子说国庆节过来找帅克。他赶紧买了一堆吃的，研究好市里的景点，甚至买了个大毛绒玩具当作礼物。但国庆7天过完妹子也没来，只给帅克留了句"其实我有男朋友了"，然后就像一滴水消融在了海里。那些零食我们几个瓜分了，毛绒玩具没人要，就躺在帅克的床上，对着墙壁形单影只。

> **"帅克说这些话时，他的手重重地敲着键盘，像是在和旧时光挥别。"**

第二次则是帅克在网吧和人打了一架。具体的情况已不得而知，我们赶过去时，只有显得焦躁愤怒的帅克在怒吼着流泪——那是我第一次看到他流泪，也许不仅是为了某一件事情，而是生活。

帅克的父亲一语成谶，恋爱打架都发生在了帅克身上。但显然他没想到的更多，旷课，挂科，以及警告处分。恰逢学校整顿，重新按院系分配宿舍，帅克的父亲连忙争取到马列学院最根正苗红的学习先进寝室——据说那宿舍的人每天清晨6点集体起床背单词，生生的一全楼公敌。

从此我们和帅克也少了联系，不过我还常在网吧遇到他，显然公害寝室的改造多半失败了。再后来毕业，联系更是彻底断了。只是有时一个人在网吧里打DotA时，心里总会默默想起那句著名的话。

"老兵不死，他只是悄然隐退"。P



校园生活远比虚拟世界来得活色生香

传送门的【多重维度】

一切为了科学！

■策划 本刊编辑部 ■执笔 Tiberium、CaesarZX

“这就是我想要的”

“欢迎来到光圈科技丰富体验中心！”

“早上好，您已经休息了50天，根据有关条例，为了您的身心健康，光圈科技有义务唤醒您。请向上——下——左右看。请走到那一幅画面前。这是一件艺术品。凝视它应该会令您神清气爽。如果您没有感到精神焕发，请听这一小段古典音乐。”

Chell再次醒来，这间原本干净整洁的卧房已破败不堪，仿佛时间已过去百年。听着已经断断续续不成调子的人工录音，Chell感觉自己已经变成了世界上的最后一个人。就在这时，房间外传出了敲门声。

哈，是我故意这么写的。实际上《传送门2》（前译《时空穿梭2》）并不是惊悚小说的氛围，房外敲门的那位正是《传送门2》的主要配角——人格球Wheatley。接下来，我们将进入“光圈科技”丰富体验中心，第二次。

“你拿到Portal枪了么？哦不对，你还活着么？这个问题我应该先问才是。”

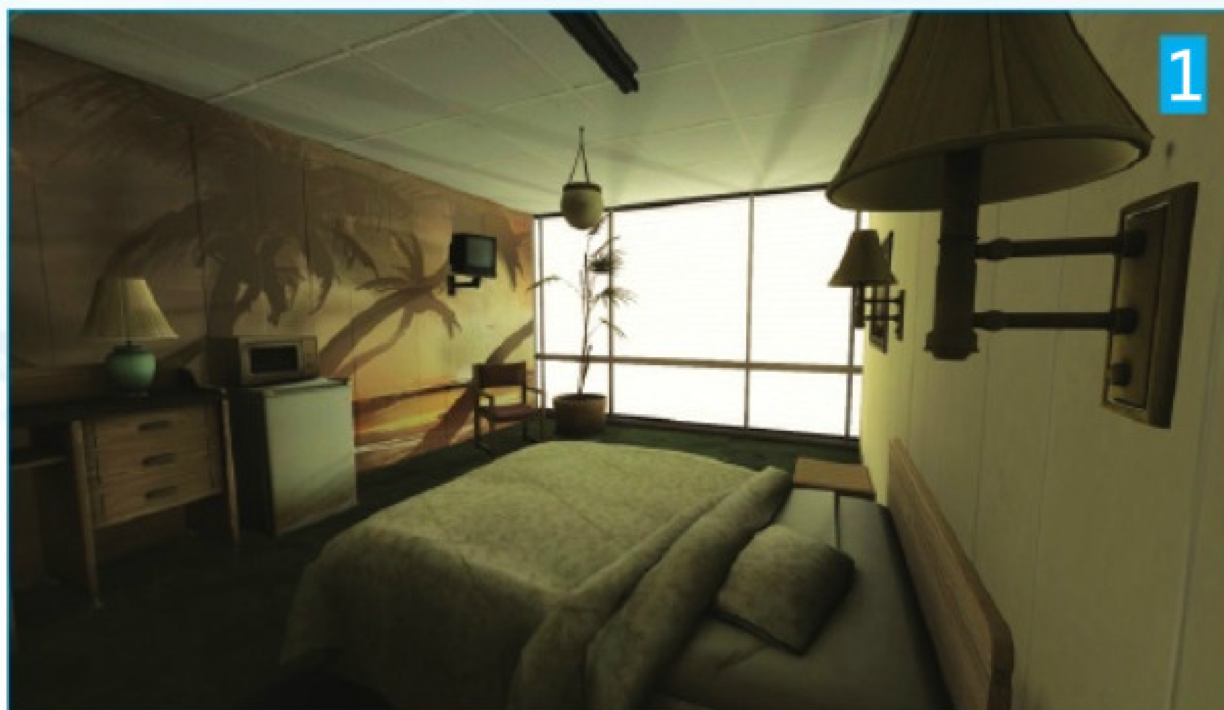
《传送门》的原型是《Narbacular Drop》，一款主要由学生开发的独立游戏，之后制作这款游戏的团队被“阀门”（Valve Software）聘请，制作出《传送门》，作为《半衰期2——橙盒版》附带的一个小品级游戏。未料《传送门》甫一推出就在业界引起轰动：创新的“传送门”概念与“阀门”在《半衰期2》就已驾轻就熟的物理谜题结合，如头脑风暴一般刮过整个游戏业界。

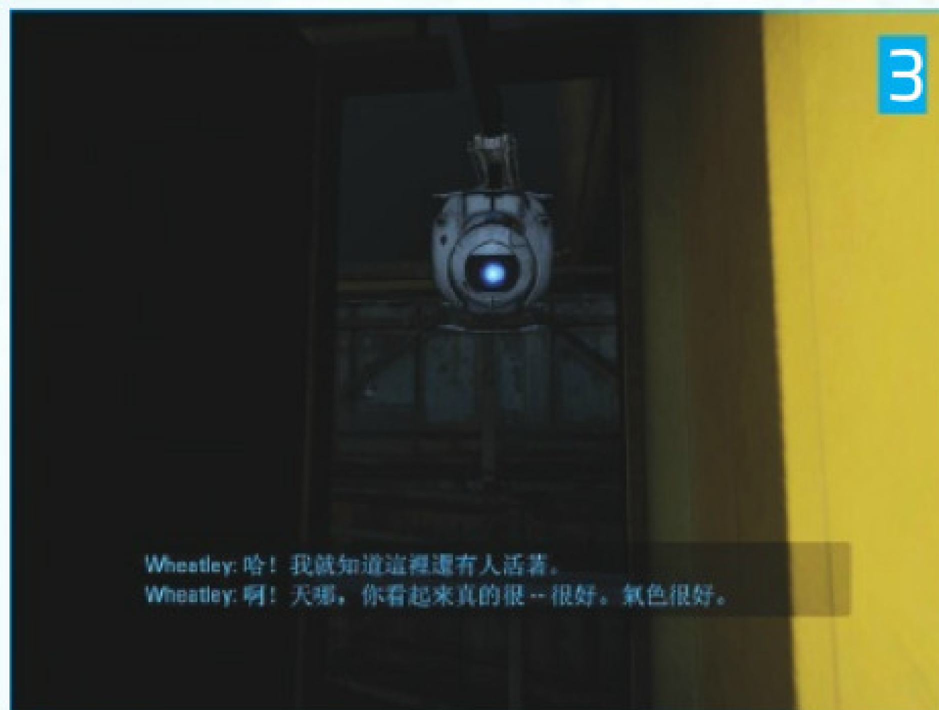
《传送门2》已不再是一个小品级的附赠游戏，而是“阀门”倾注心力制作与宣传的正牌大作，核心道具仍然是“光圈科技手持传送门装置”（ASHPD），别名“Portal枪”。这里开一个蓝洞，那里开一个黄洞，然后从一个洞进去，就可以从另一个洞出来。简单吧？

事情似乎并不是这么简单。在你还没有被淹死、烧死、砸死、摔死、憋屈死、笨死之前，简短介绍一下在《传送门2》里出现的各种新装置吧。《传送门2》取消了一代的“高能粒子发射及接收装置”，增加了好几种新的装置：反重力推送轨道、硬光桥、热能阻碍射线、信心跳板以及3种凝胶：反弹凝胶、推进凝胶和转换凝胶。之前预告中出现的通风管道则被删除，据游戏中的“阀门”评论音轨所述，因为没办法将管道完美地结合到游戏的谜题机制中去。

《传送门2》依然保持了循序渐进的游戏学习曲线，就算没玩过《传送门》的人也不难上手。走过最初几个GLaDOS未出场的测试房间，玩家很容易对基本游戏机制建立起一个印象，为未来的高级房间和新引入的装置打下基础。在与GLaDOS“重逢”之后，玩家逐步学会了如何使用热能阻碍射线、信心跳板和硬光桥。在“土豆事件”发生后，玩家来到了被封闭的“光圈科技”旧实验室，在这里接触到3种凝胶，然后回到实验室，学会怎样使用反重力推送轨道。最后则是大规模的高级房间，玩家必须善加利用场景里的每一个元素才能通过。

“阀门”最成功之处在于，《传送门2》的任何一关都不会过难或者过易。百思不得其解的玩家突然灵光一闪，发现了解法时大赞“我为什么没早点想到”，这种感觉真是美妙无比。《传送门2》并不太适合制作攻略，因为其难度非常善解人意，只要动动脑筋，绝大部分玩家都能脱离攻略打



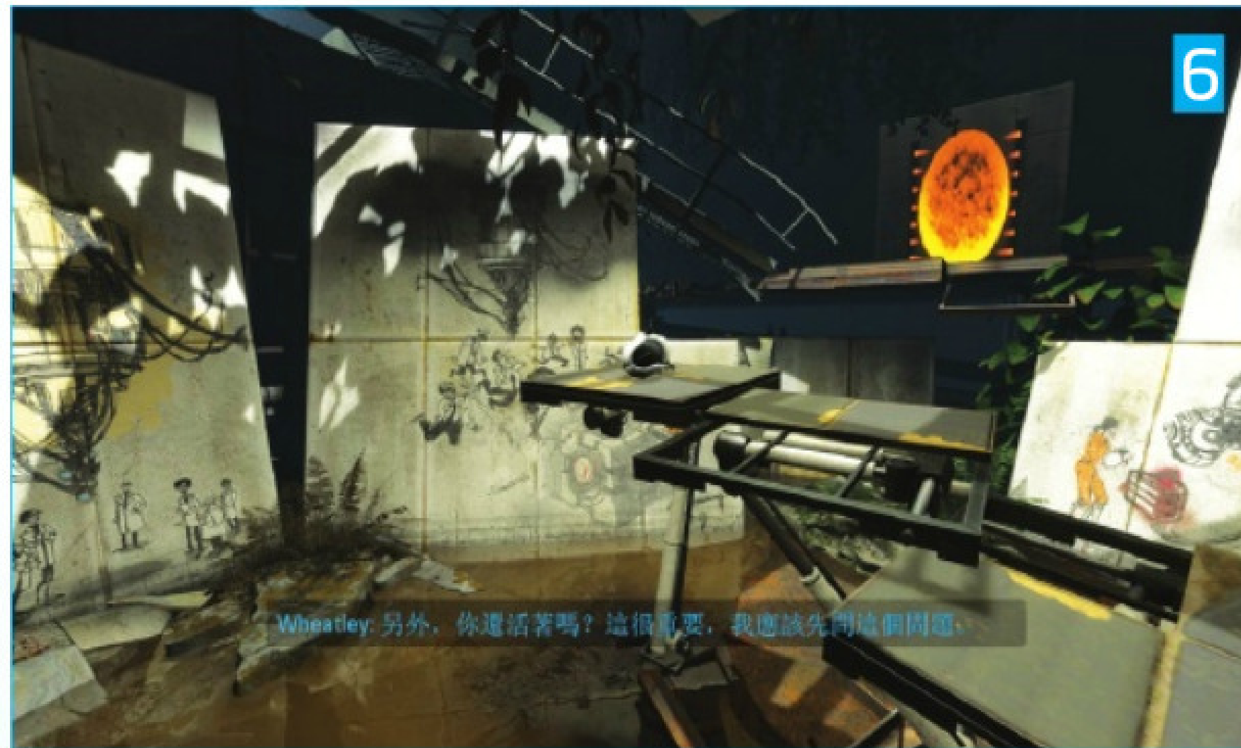


1. “欢迎来到光圈科技丰富体验中心”
2. 时间过去了很久的卧房
3. Wheatley的初次礼貌性拜访
4. “如果有人问你，就说所有人都活着，明白吗？并没有人死掉呀！”











5.破败的被植物覆盖的实验室
6.初次拿到Portal枪
7.这个炮塔之后还会出场
8.又见GLaDOS

穿它，获得莫大的成就感。

当然，这并不意味着《传送门2》的关卡设计就滴水不漏。事实上，玩家抱怨最多的并不是《传送门2》的关卡太难，而是太简单，最后的高级房间才真正算是对玩家头脑的考验，之前关卡基本上只是单一元素的应用，玩通《传送门》的玩家都不会为其所困。难度偏低的另一种体现就是玩家抱怨《传送门2》单机部分太短——水平一般的玩家都可以在10小时之内打穿。

另外一个问题是，“阀门”并没有在《传送门2》里给予玩家太多的自由度。没错，解有且仅有一个，玩家没有回旋余地。有些提示几乎等同于直接破题，比方说一整面的黑墙上只有那么一小块地方是可以打出传送门的白色壁板。玩家进入一个新房间后，基本上是扫一眼就能看出要怎样解决问题。另外，删除高能粒子发射装置，也就删掉了《传送门》里大部分需要规划时间的谜题类型，这样，玩家可以很从容地停下来，一步一步解决问题，进一步降低了难度。

还好，“阀门”近日宣布，他们会在夏天发布《传送门2》的免费DLC，增加单人/多人模式的新的高级房间，以及《传送门》就有的挑战模式。虽然“阀门”一贯有跳票恶习（想知道更多？请搜索“Valve Time”），但好歹玩家多了一个念想。希望他们能够按时履行诺言。

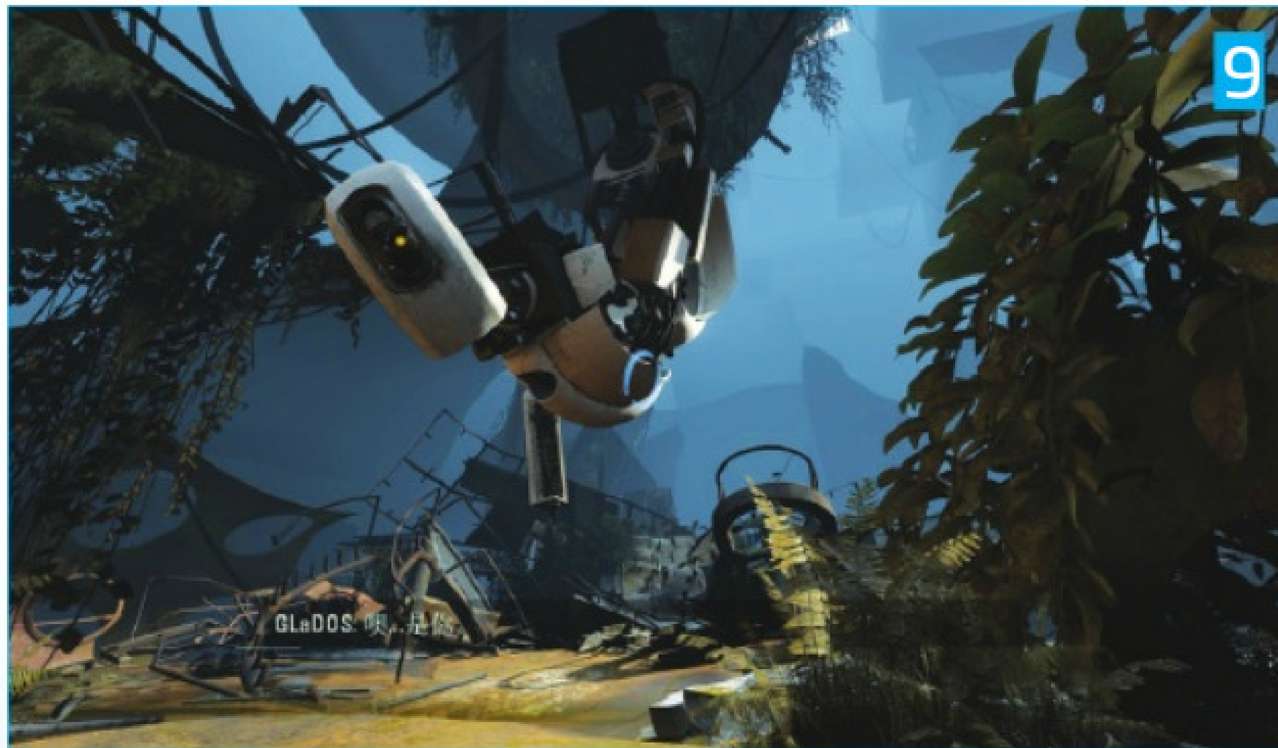
“哦，嗨～那个，你现在感觉如何了？因为我是一个土～豆～”

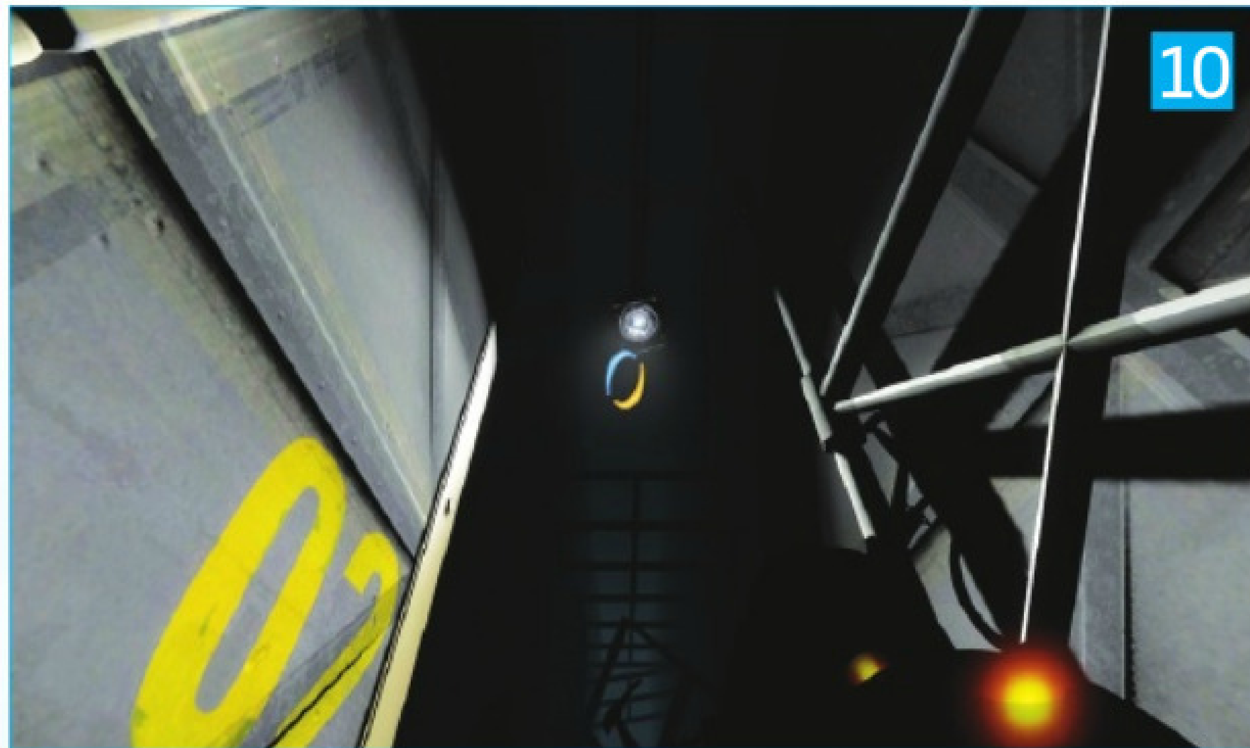
如果《传送门》只是一个单纯的解谜游戏，那么它断不可能在业界取得那么高的地位，还在Geek文化里发展出一整套的Cult Meme文化。它之所以会受到推崇，因为“阀门”在这个游戏里还塞入了一个云山雾罩的剧情（还和《半衰期》的世界串联起来），刻画了一个活灵活现的邪恶A.I.形象。

作为一个“由世界上最天才的科学家有意设计出来的最蠢的蠢货”，《传送门2》的新角色Wheatley抢去了GLaDOS的很多戏份，这要归功于给Wheatley配音的英国演员Stephen Merchant，他赋予了Wheatley一口英伦腔的话痨形象，给玩家带来了无穷欢乐。游戏里段子和冷笑话层出不穷，玩家在冒险的路上并不单调。

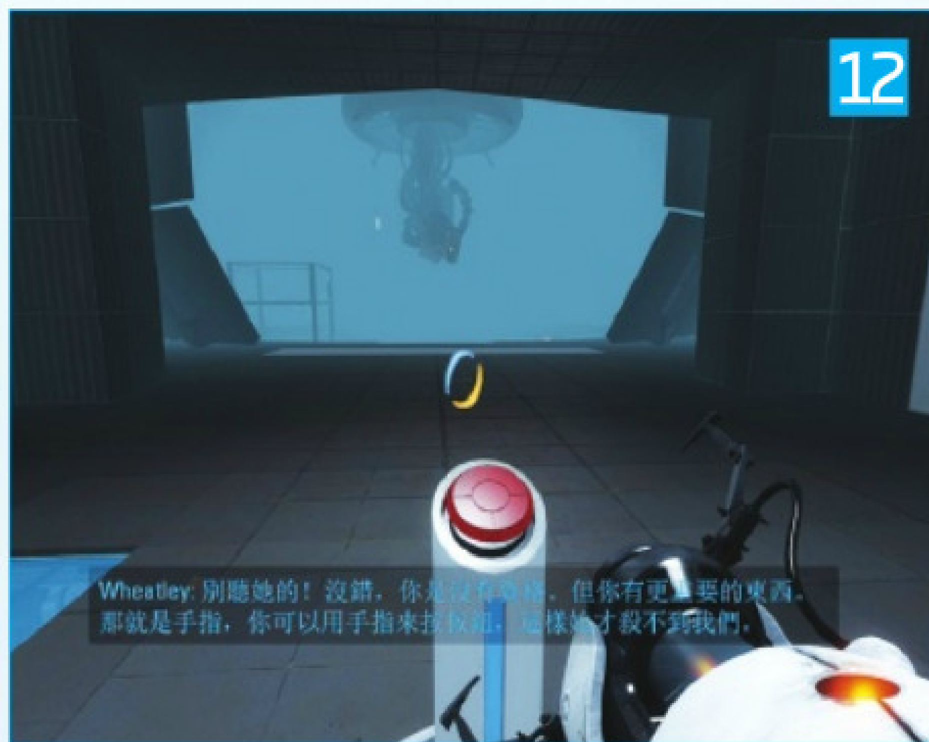
GLaDOS不甘示弱，她对Chell在一代“杀死”她这个事实怀恨在心，不断在测试过程中用语言刺激Chell：“绝大多数人在这么长时间的休眠之后都会失去体重，而你不知怎的还胖上了几磅。”“哦，我得在这块跳板的最大承受重量上加上几个0来适应你的体重。”GLaDOS不断用体重这个话题刺激Chell，活脱脱的一副小心眼怨女形象。在爱心方块的测试房间里，GLaDOS说“我想，大多数做过亏心事的人在突然听到噪声时都会出现不安反应”，然后突然播放火车的高音汽笛声。可能玩到这里的玩家还不知道怎么回事，等到进了房间，用爱心方块做实验时才恍然大悟，明白这指的是Chell在前代里最终将爱心方块丢弃的这个“亏心事”。此时GLaDOS不忘讽刺：“我那里有一整个仓库都是这种没用的垃圾”。言已至此，所有对爱心方块念念不忘的玩家都已泪流满面（“阀门”还恶毒地在这里设置了一个成就……）。

当然，“阀门”心眼之细腻远不止于此：《传送门2》前期的很多台词看似胡扯，到游戏后期都被证明是有所指的。例如玩家在一开始GLaDOS缺席的测试房间里会听到人工录音说“本设施最低能够在1.1伏电压的‘后启示录环境’中运行”，这貌似一个冷笑话。但是在“土豆事件”发生之后，GLaDOS变身为一个土豆电池，而土豆电池的电压恰恰是1.1伏。









9.GLaDOS的复兴
10.这里有相当强大的动态光影
11."GLaDOS紧急停机及蛋糕分配处"
12.冲突争端解决按钮

"如果你这么喜欢'安全科学'这个东西，你为什么不跟它结婚算了？把你的东西收拾一下！出门！停车场！你的车！你被炒了！"

如果说《传送门2》开始仍然是《传送门》的延续的话，那么等到"土豆事件"发生，Chell往下坠落来到了"光圈科技"90年代以前的老实验室，此时整个游戏的内容瞬间升华。望着那个在黑暗中悄寂无声的巨大地下空间以及醒目的"1961年"标志，玩家得以了解了"光圈科技"的过去。二战结束之后，人们踌躇满志地相信科学无所不能，科学成为一种新兴的宗教，实验室里充满了五六十年代气息的装饰让人联想起同样向那个年代致敬的《生化震撼》（Bioshock）。我们得以知晓，"光圈科技"绝不仅仅是官方对外宣称的一家浴帘生产商。那它是什么？一个超先进的科技企业吗？为什么它能在五六十年代便能拥有如此恢弘的地下实验室？游戏剧情让《传送门2》又提升了一个档次。"阀门"秉承了《半衰期》中的一贯叙事风格，解释了上代故事的悬念，又留下一个新的巨大的谜团。

"如果生活给了你柠檬，不要做柠檬汁！把柠檬扔回去！去找生活的经理！我拿着这柠檬有个鬼用！"

在这里，我们遇到了游戏里的第3个重要配角：光圈科技（前）总裁：Cave Johnson。除去办公室到处悬挂的画像外，Cave Johnson在游戏里并没有露面，我们仅能通过一大堆预先录制好的音频来了解这个人物的古怪个性。《传送门》结尾歌曲"Still Alive"中有一句歌词，"Aperture Science，we do what we must because we can."现在再来看，这更像一句广告词，Cave Johnson的风格就是"能做就要不择手段地去做"，GLaDOS也继承了他的恶劣性格，一心追求科学的进步，对实验对象的安全毫不关心。

为Cave Johnson配音的是好莱坞金牌配角J·K·Simmons。没错，就是那位在《蜘蛛侠》系列中扮演《号角日报》社长的大叔。想必大家都对社长抢新闻和压榨员工的恶劣手段印象深刻，因此Simmons大叔那种豪迈中带点刚愎自用的声线与Cave Johnson的性格完美契合。在《传送门2》发布之前的预告片系列中有一集"光圈科技投资机会"，Cave Johnson用自信得不可一世的声音略带谄媚地向"光圈科技"的"潜在投资者"推销产品：完全可定制的实验室伺服壁板、合作机器人、爱心机枪塔和跳楼靴。显然，这里没有光圈科技的"主营业务"——Portal枪和以及"基因生命体兼磁盘操作系统"（即GLaDOS），不过等你在游戏里听到了Cave Johnson抱怨公司快要破产、诅咒竞争对手"黑山科技"的时候，你就会理解这个"光圈科技投资机会"的良苦用心，虽然时间轴有点混乱。

"事情就这么发生了。"

玩家千辛万苦地从老光圈实验室的盐矿底部爬上来，回到了现代的光圈科技丰富体验中心，可以说，从这里开始，挑战才正式开始。这里有融合了所有谜题元素的高级房间，还可以看到巨大的试验房间里立方体互相挤压并垮塌的壮观景象。Chell顺利通过了GLaDOS收藏的一堆高级实验房间和Wheatley胡搞瞎搞出来的乱七八糟的实验室，从"杀死你的那部分"逃出生天，来到了最后的应许之地，与最终Boss对决。最后，Chell通过一个史无前例的强大招数干掉了最终Boss，获得了她应得却迟到太久的自由。

"再见，我唯一的朋友。噢，你觉得我是在说你吗？"

《传送门2》结尾歌曲“Want You Gone”的质量丝毫不逊于《传送门》的结尾神曲“Still Alive”，依旧是Jonathon Coulton作曲，那段意大利语的爱心机枪塔合唱更是大赞。最后Chell来到地面，看到了门外的一片金灿灿的麦田，转过身去，厚重的安全门再次打开，一个浑身焦黑的爱心方块滚了出来。看到这里，《传送门》老玩家想必会会心一笑。“阀门”的官方解释是：这个爱心方块同样在实验室里经历了重重考验，历经千难万险，和Chell差不多同时刻逃了出来。对此，我和国外论坛的玩家一致认为：“阀门”老兄，要是你们敢做一个爱心方块的冒险游戏，我们就敢买！

“实验证明机器人之间的信任能比人类多维持6秒钟。干得漂亮，机器人！”

当玩家玩穿《传送门2》的单人任务之后，故事并没有结束，还有合作模式等着你呢。“人类之间的信任不能维持”，所以你（你，机器人，Atlas）和你的同伴（P-Body，机器人）各持一把Portal枪，合作通过一系列测试房间。合作任务里GLaDOS仍然保持了一贯的贱格性格，对机器人（也就是玩家）展现出来的人类情绪冷嘲热讽，玩家可以与队友配合做出各种动作和姿势。这里居然还埋伏了单人剧情里的扣子：GLaDOS说，对人类刺激最大的话题莫过于谈及他们的体重变化，这与单人模式里GLaDOS对Chell的嘲讽遥相呼应。伴随着全程GLaDOS的碎碎念，合作模式也是个欢乐的游戏过程。

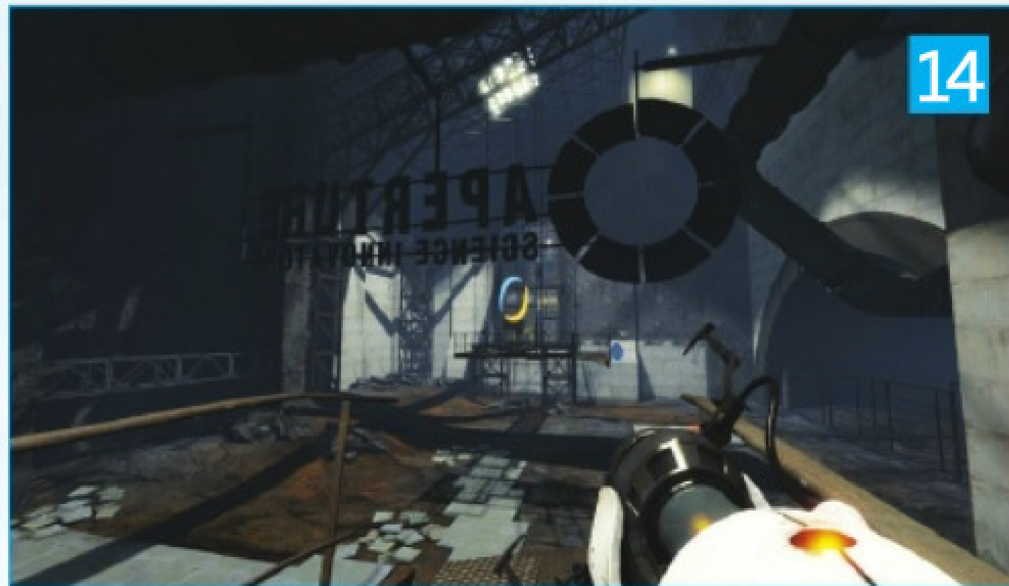
在合作任务中，“阀门”也延续了他们在《求生之路》“合作对抗”的理念。你的队友太厉害以至于他可以包办一切？这不存在，目标的达成从来就需要亲密无间的合作。完成合作任务大概需要4～5个小时，之后的事情嘛，就看“阀门”卖DLC的价钱有多狠了。

“为了科学！”

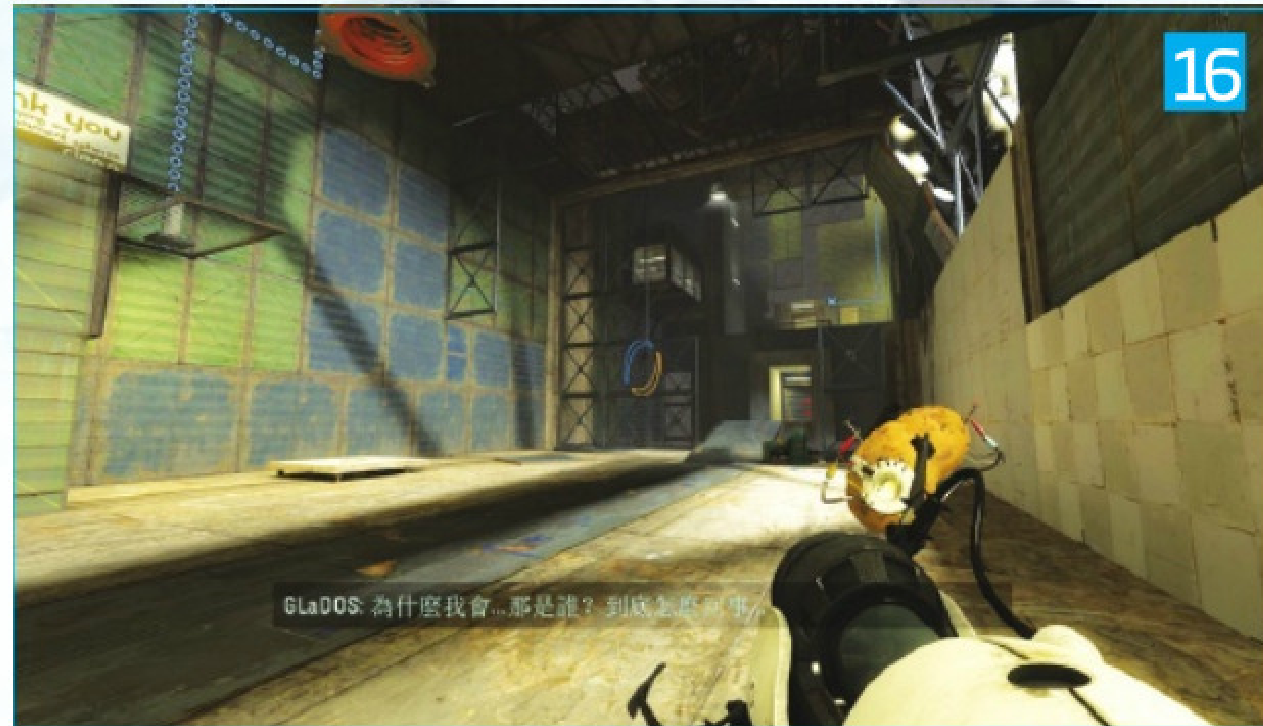
《传送门2》是如此圆熟的一个游戏，无论从哪方面来说，它都能完美超越前作。它或许有缺陷瑕疵，但是它强悍地阐释了一个道理——游戏到底该是什么样的。游戏史上，很少有游戏能够定义“游戏”，而不是定义一部互动电影、互动小说或者其他什么东西。《传送门2》很好玩，但你没法用其他形态的媒体来达到《传送门2》的娱乐或艺术效果。《传送门2》在剧情上的魔力只是一小部分，它把“游戏”这个艺术门类的所有特质展现得淋漓尽致，这也是为什么几乎所有的游戏评论都称之“伟大”的原因，《传送门2》配得上这个词。P

13.庞大的保险门后面隐藏着什么？
14.50年代的光圈科技
15.如果未来的你自己向你发出警告，请忽略
16.古旧而在形式上与现在一模一样的老光圈测试房间
17.终于要回到现代的光圈实验室了
18.蓝……蓝屏了……













《传送门2》的三重维度

《传送门2》的品质再次证明了“‘阀门’出品，必属精品”。“阀门”再一次展示了无人可及的灵性和创意，还有对科幻题材的精准把握。让科幻迷能够为其创意而由衷感到激动的业界厂商不过寥寥。《传送门》中包裹了如此复杂的三重维度，接下来笔者会将这些维度拆开，一一为您解说。

“星之门打开了。星之门关闭了。在短得无法测量的一瞬间，太空翻转过去并自身扭曲起来。”

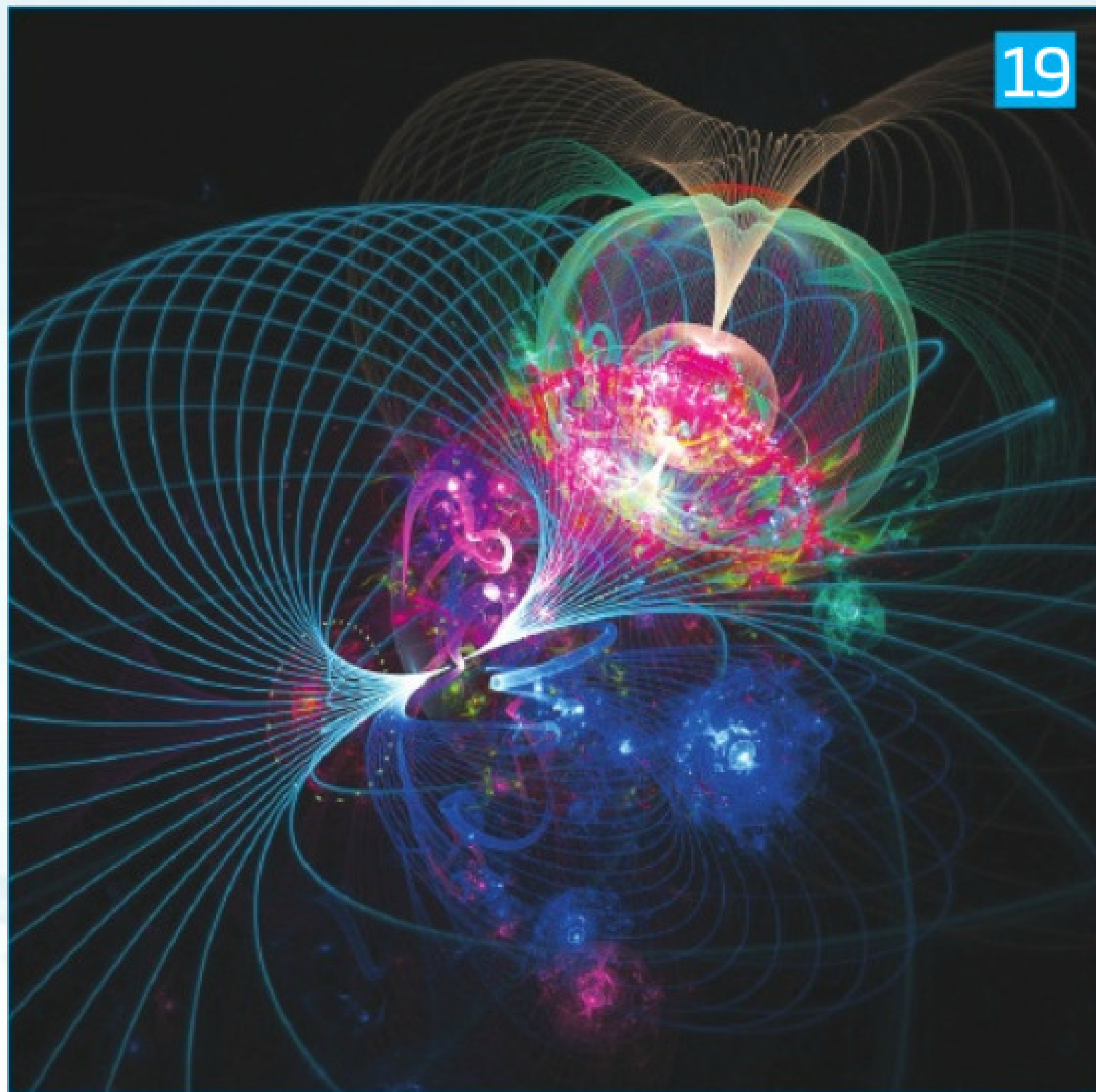
——第一个维度：传送门

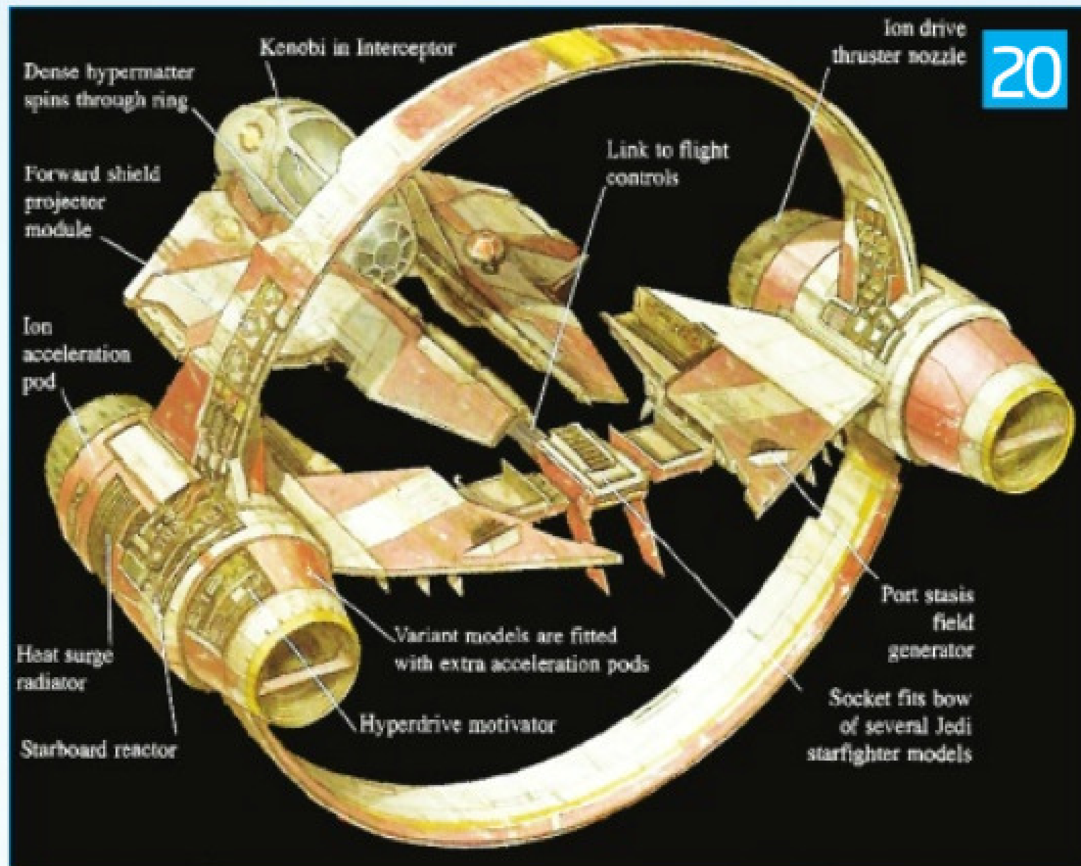
可能每一个早上睡过头、一边穿衣刷牙洗脸一边大声咒骂自己为何如此懒惰的人在奔向单位/学校的途中都会这么想：要是我有一扇任意门就好了。从机器猫的任意门到各种星际科幻题材的动漫影视作品中必配的“跃迁装置”，都是这种穿越传送设备的衍生产品。人们有个古已有之的梦想，希望能够不费劲地跨越遥远的距离，神仙老儿们画个符就可以跨越大洋，孙猴子随时随地跑到天宫报告情况，他们说不定就随身携带着一个微型超光速引擎。

牛顿时代，人们在古典宇宙图景下，认真地相信力的传导是超距的，光速多多少少是有限的，倒是跟宇宙本身没什么关系。搞航空的人有一句名言：“只要推力足够，冰箱也能飞。”所以只要能找到足够的推力，半小时飞到半人马－α不在话下。到时候，“地球村”算什么，银河系也就是个村子。实际上，在很多古典风格的科幻作品里，对距离毫无概念的描述仍然是存在的，警长的飞船跟着罪犯掠过一个又一个恒星，好比美国西部的探长骑着马越过一个又一个小镇那么轻松写意。现代的某些科幻小说也无非是把推进方式从“火箭发动机”换成“超光速/跃迁引擎”而已。

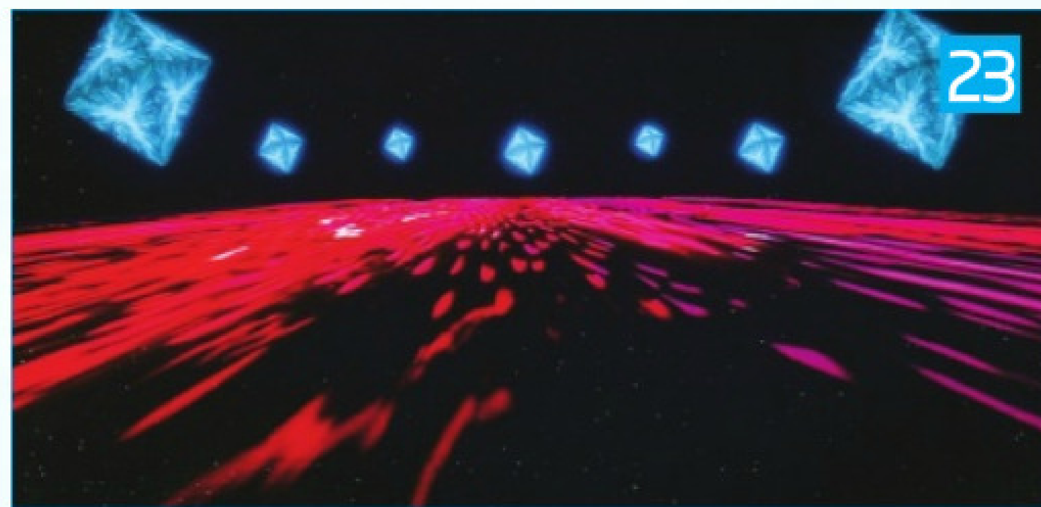
现代科学催生出来的科幻小说这一文学门类进而树立起科学乐观主义（《辐射》《生化冲击》和《传送门2》中都有所体现），号召向宇宙进军，可惜现代天文学和爱因斯坦的相对论让牛顿的宇宙图景彻底的撞了墙。人类彻底认清宇宙的辽阔，它的距离彻底超越了人类所能想象的极限。一根救命稻草出现了，就是虫洞理论。

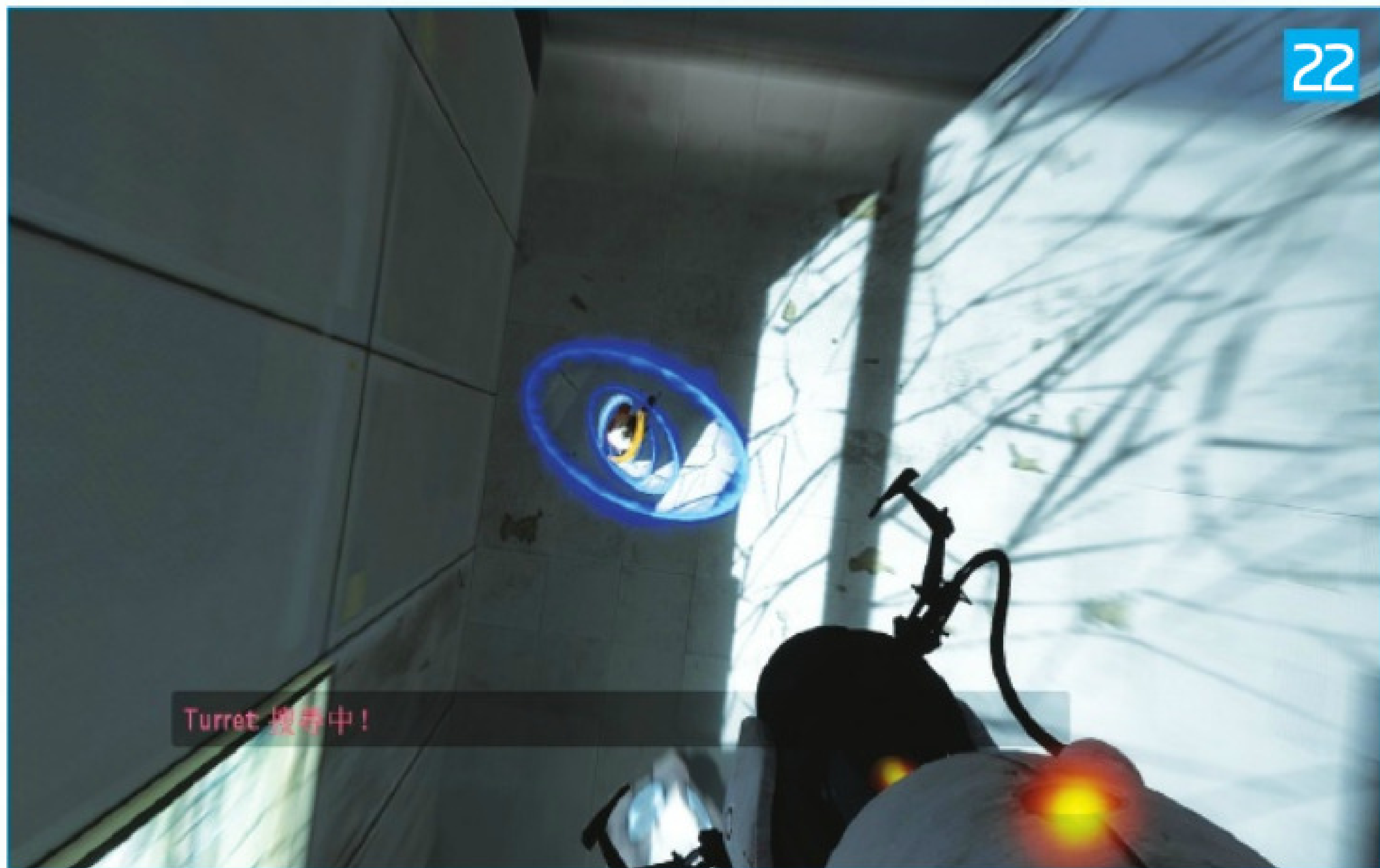
虫洞理论是正儿八经的科学。这是广义相对论下的引

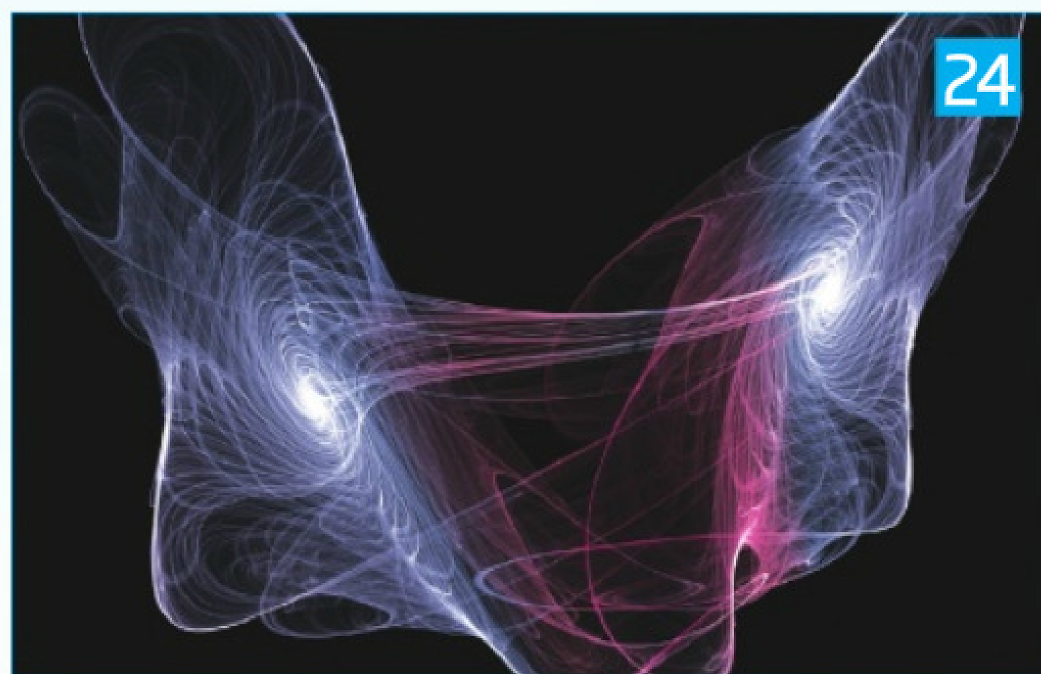












19.一个数学上很漂亮的虫洞的解
20.星球大战里的超光速引擎。古典意义上的传送门
21.通常意义上的虫洞的概念
22.《传送门2》中无限循环的传送门
23.《2001——太空漫游》里穿越虫洞的那一刻
24.一个复杂的虫洞，还加入了混沌理论中奇异吸引子的概念

力场方程的一个数学上的特解，也被称为“爱因斯坦-罗森桥”。后来克尔发展了这个解，认为在克尔黑洞的确可能存在这样一个结构，能够让物质穿越这个黑洞，从而到达另一个时空区域。当然了，这种虫洞仅仅是理论上的存在，称之为数学游戏也不过分。不过，软科幻可不需要什么数学理论，作者说：要有虫洞，于是就有了虫洞。跃迁装置的发明的科学依据大致如此。小说作家为了把话编圆，提供的理论依据无所不包，从最“正统”的虫洞理论到糅合了量子力学哥本哈根解释的多世界跃迁理论。最接近《传送门》这种根本不做解释的设定的是斯蒂芬·金所写的一篇关于传送门的短篇恐怖小说《思动》。老金同样没有费劲对传送门的原理做出科学解释，简单得很，“有个人发明了这么个玩意”，事就这样成了。小说里的传送门和《传送门》中的很相似，只是有一点，有意识的生物在通过传送门之后都死掉了，所以人类通过传送门之前需要先吃药昏过去才行。有个小孩没这么干，他出来之后疯掉了，然后就死了。似乎物质通过了，而精神则“卡”在两扇传送门之间的“无”中停留了无穷长的时间，或许里面根本不存在时间。

近年的科幻新秀约翰·斯卡尔奇在他的小说《垂暮之战》里对跃迁的解释更加有趣：每一次跃迁，实际上都是到了无穷多分支宇宙中的另外一个，它与之前的宇宙只有一点点微末的差别，可能就是宇宙某个遥远角落的某一个原子位置不同。有点量子力学知识的人都可以看出来，这是量子力学哥本哈根解释的一个多世界扩展。Portal采用这个解释也不是不可能的，Chell每穿过一个传送门，都是到了另外一个世界，那个世界也有一个有微妙差别的光圈科技实验室，可能这个实验室的GLaDOS比前一个要更傲娇0.00001%。

那又有何科学依据可以支撑这样一个事实，即只有用掺杂了月球粉尘的涂料涂刷物体表面才能产生传送门？科学的解释如下：月球粉尘中富含氦-3，而氦-3是可控核聚变的最理想燃料。“光圈科技手持传送门装置”（ASHPD）所产生的量子虫洞射出之后需要能量来维持，而只有月球粉尘中的氦-3能够持续不断地发生微型核聚变反应以提供支撑量子虫洞结构的能量。这就是为什么月球粉尘对光圈科技实验室如此重要的原因。以上全为瞎掰。见笑。

“我很抱歉，戴夫，恐怕我不能那么做。”

——第二个维度：人工智能

人工智能，Artificial Intelligence。造出一种跟人类一样有自我意识、能够感知的机器，也是人类的古已有之的梦想。《列子·汤问篇》中有篇故事，写周穆王西狩于昆仑山，遇到了一个偃师，制造出了和真人一模一样、能够跳舞唱歌甚至能够向宠姬抛媚眼的假人。不过也有种观点认为偃师制造的是中医解剖模型，而非人工智能。

能够体现A.I.和造人之间的微妙联系的，阿瑟克拉克的短篇小说《接弗兰肯斯坦请拨F》是一个绝妙的范例。弗兰肯斯坦是玛丽·雪莱笔下的人造怪物，而阿瑟·克拉克的短篇故事里，全世界的电话网络通过卫星连在了一起，结果网络本身觉醒了，成为全世界第一个有自我意识的机器，也就是A.I.。在A.I.领域，这也叫做“强A.I.假设”：只要有足够多的神经元（计算单元），无论整体结构是什么样子，A.I.都会自动实现。与之相对的就是“弱A.I.假设”：只有像人脑这样的结构和某些特定基础才能够实现A.I.。

说到阿瑟·克拉克，自然要提到《2001——太空漫游》和库布里克的同名史诗科幻电影。电影本来由克拉克作编剧，但是因为对电影剧情走向的认识有冲突而和库布里克闹翻（这位导演和作曲亚历克斯·诺斯也闹翻了），于是克拉克回去写出了小说，而库布里克拍成了电影。

可以这样说，《传送门》系列中的GLaDOS，差不多是《2001——太空漫游》中HAL9000的翻版。HAL大概是科幻史上最著名的一个A.I.，体现了那个时代的人们对非人智慧的恐惧。HAL9000出于逻辑和绝对理性的原因谋杀了除了戴夫之外的所有“发现号”船员，仅仅因为人类本身的不确定性会不利于完成任务。GLaDOS在掌管了光圈科技之后立即杀死了公司里的几乎所有员工，也是因为同样的原因：因为人类对于光圈科技的宗旨和目标，所谓“科学”的进展是没有意义的，甚至是有阻碍的。

与HAL9000类似的还有罗伯特·索耶所写的《金羊毛》中的船上A.I.。在最后关于是否返航的投票中，船上A.I.更改了投票结果让所有人都相信他们自己做出了不返航继续前进的决定，而实际上大多数人的投票结果是返航。船上A.I.认为，这是对他们更加有利的决定，是对大多数人的“更大的善”（Greater Good）。或许我们对A.I.的警惕正在于此：纯粹的理性和逻辑计算并非人类的专长，或许返航不是一个好决定，但是我们不需要一个更加高等的存在为我们做决定。

科幻电影里还有两个臭名昭著的A.I.：“终结者”系列中的“天网”，“黑客帝国”系列里的“母体”。这两部电影的推波助澜使得人工智能成为不少人想象中的人类毁灭者





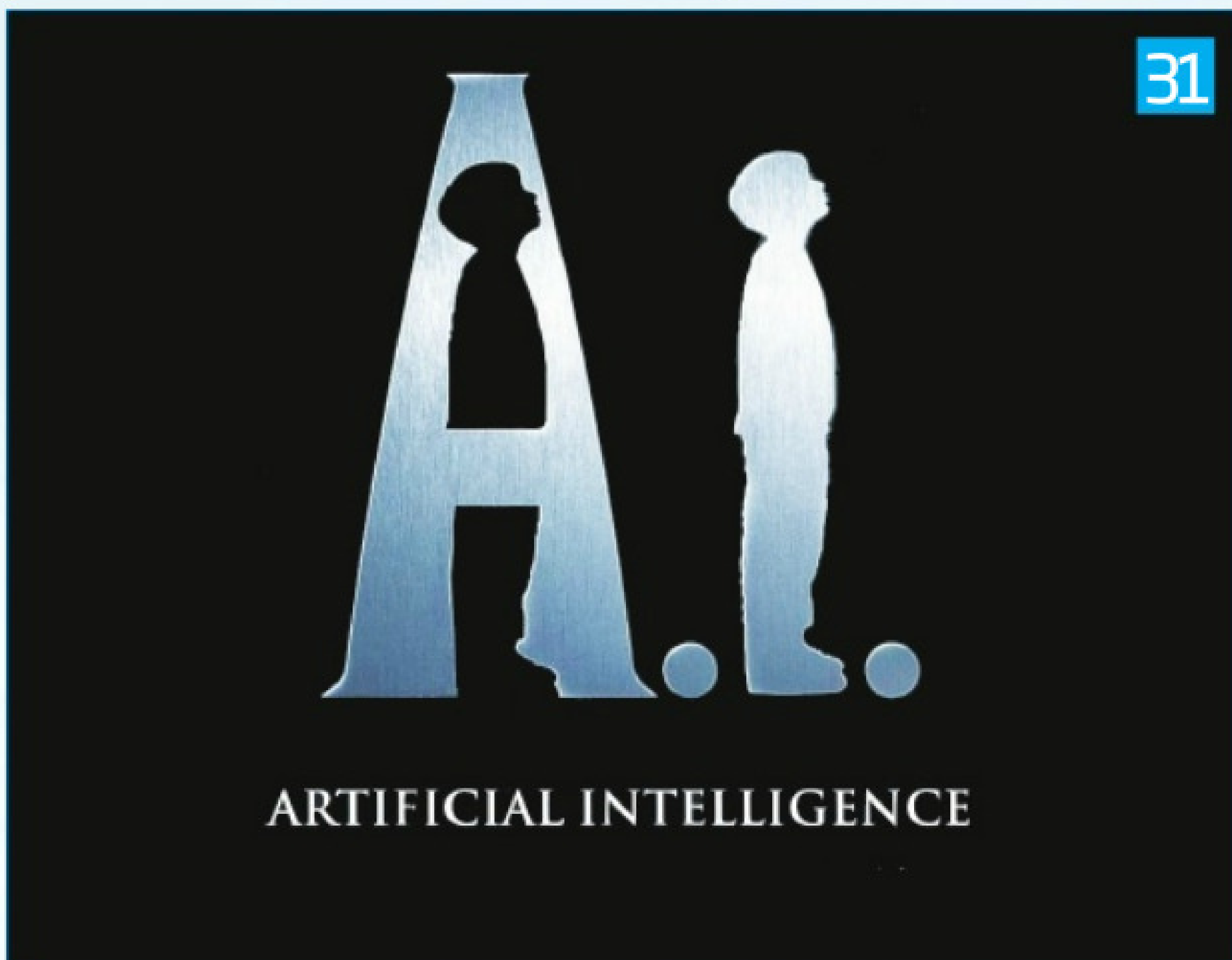
25.充满恶意的GlaDOS　**26.**HAL9000，科幻史上最著名的A.I.




27.《传送门2》中时刻监视玩家的摄像头实际上是对HAL9000的致敬
28.《黑客帝国》中的A.I.都市
29.《我，机器人》里的充满了苹果设计风格的机器人。在A.I.的精神上的确是继承了阿西莫夫的原著
30. 可爱的小型独立A.I.《传送门2》里的爱心机枪塔
31. 这也是很著名的A.I.
32. 天网接手以后……审判日









的形象。在这两部电影里为什么A.I.会向人类宣战？《终结者》中，A.I.计算后认为人类对它们的存在是一种威胁，于是便启动了"末日计划"。《黑客帝国》中则是因为人类拒绝承认机器人的合法地位，它们才展开了反叛的生存之战。

也有和这些不一样的。丹·西蒙斯所著的史诗级别的太空歌剧——长篇科幻《海伯利安》系列就塑造了一个很特别的A.I.角色："技术核心"（简称"技核"）。技核是在人类的互联网的数据海中形成的。它们并没有消灭人类，也没有被人类所控制，而是利用远远超过人类的思维能力和人类相伴，既未远离，也不贴得太近，人类和它们是互相利用的关系。GLaDOS将人类视为实验对象，技核将人类是计算资源，它们曾想制造出一批赛伯人来代替人类，后来却因种种原因而放弃，因为无法完全控制这些赛伯人。GLaDOS制造出Atlas和P-Body两个机器人用来代替人类进行测试，但是两个机器人却表现出了像人类一样的情感，GLaDOS又觉得不用人类来做测试，试验就没有意义了，最终放弃了机器人测试。这二者是否只是巧合？

有趣的是这个问题：光圈科技到底是在推进一种什么样的科学？虽然他们发明出了超级先进的Portal枪和人工智能GLaDOS，还有一大堆稀奇古怪的有趣装置（比如3种凝胶、硬光桥、反重力推送轨道、完全可定制的伺服壁板等等），但是从"传送门"系列的故事来看，似乎这些东西与实际科学的演进毫无关系。为什么要抓一个人类来，让她拿着Portal枪通过各种各样的奇奇怪怪的测试房间？这样做能够推进怎样的科学？GLaDOS自己也说过了，"信心跳板是用来测试试验对象能否在空中处理复杂问题，但是试验结果表明，他们不能。"

但是，在空中处理复杂问题的能力与哪门子科学有关系？如果按照科学的说法，这叫做"Ad-hoc理论"，意思是这个理论无法外推到任何其他情况上去，它只是一个特例。不过个性球Wheatley说过，"测试本身是系统的一个固化功能"，无论是谁连接到这个系统里，就需要做测试。测试本身，按照现实世界中的标准毫无意义，不过对光圈科技和GLaDOS而言，这是全部的意义。GLaDOS在她苏

醒之后需要寻找一个生存的意义，这个意义就是“科学”，“科学”就是测试。也许光圈科技制造出这么多古怪的先进设备是有其实际作用的，但是GLaDOS为了寻找测试的途径，只能将这些装置胡乱组合起来，做成一些毫无现实意义的测试。

“300万年来，它一直在环绕土星，等待着可能永远不会到来的决定命运的时刻。在制造它的过程中，粉碎了一个卫星，那些制造它余下来的碎片至今仍在环行。”

——第三个维度：光圈科技实验室

毋宁说，光圈科技实验室的形象，是“阀门”对科幻最重要的一个贡献。

科幻小说里有一个相当重要的概念：“巨大沉默物体”（Big Dumb Object，BDO）。一般说来，这个概念指的是科幻小说里经常出现的一类对象：巨大的、神秘的、拥有不可思议力量的物体。这些物体通常并非人类制造，而是由外星人制造，或者其他不为人知的来源。

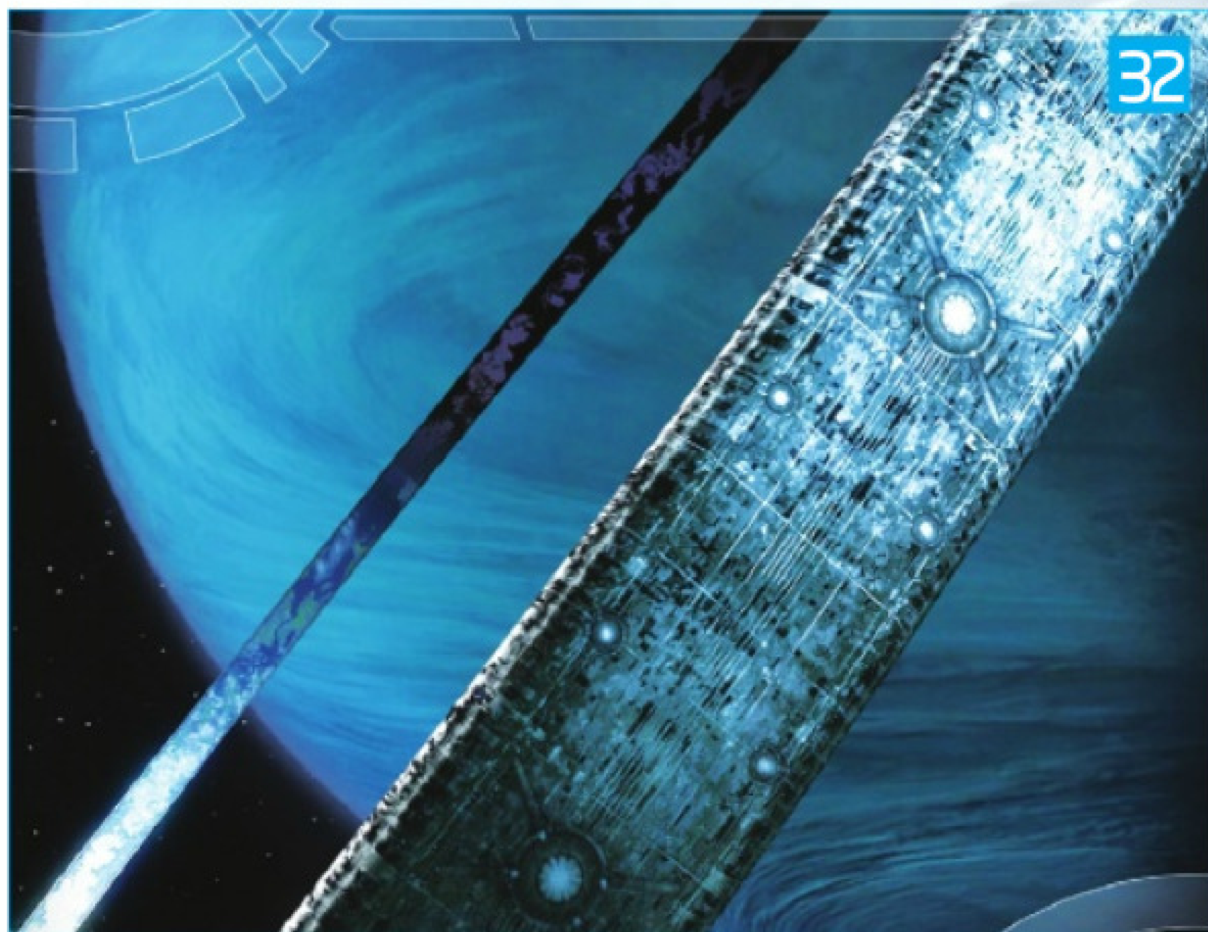
这里要再次提到《2001——太空漫游》，它在创造出科幻史上最著名的A.I.，同时也创造出了科幻史上最著名的神秘物体：黑色独石。精确的1：4：9的比例，没有任何方法能够破坏这个完美几何体。它如同哨兵深埋在月球的岩层中，等待着所环绕的那个行星上的智慧生物能够在某一天将它发掘出来，迎接月球上的第一次黎明。

克拉克另一部长篇《与拉玛相会》同样描写了科幻史上一个经典的BDO，拉玛飞船。人类登上了这艘长达30英里的圆柱形庞大飞船，它那完全非人的内部并没有任何可以被找到的外星人的踪迹，只有庞大而奇怪的设备沉默运转，用途无人知晓。直到最后，这个庞大的物体依旧沉默的运行着，仿佛完全没有理会人类，离开了太阳系。

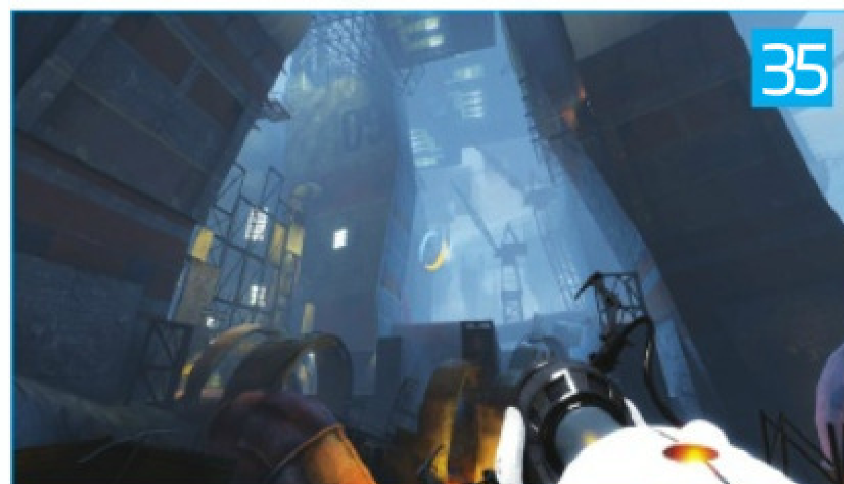
拉里·尼文的《环形世界》同样描写了这样一个BDO：环形世界，一个由上古时代的未知种族制造的围绕着太阳的环带人工天体。这个巨大天体一般被认为是为了彻底解决生存空间不足问题而建造的，提供的生存空间比行星的表面积多出数个量级，并通过技术来保证种族的永久存续。《环形世界》直接启发了《光环》的设定，虽然“光环”并非围绕恒星的环带，而是大型气态巨行星卫星（这点可以看《光环》的过场就可以知道），这个设定显然不如环形世界那样自圆其说。

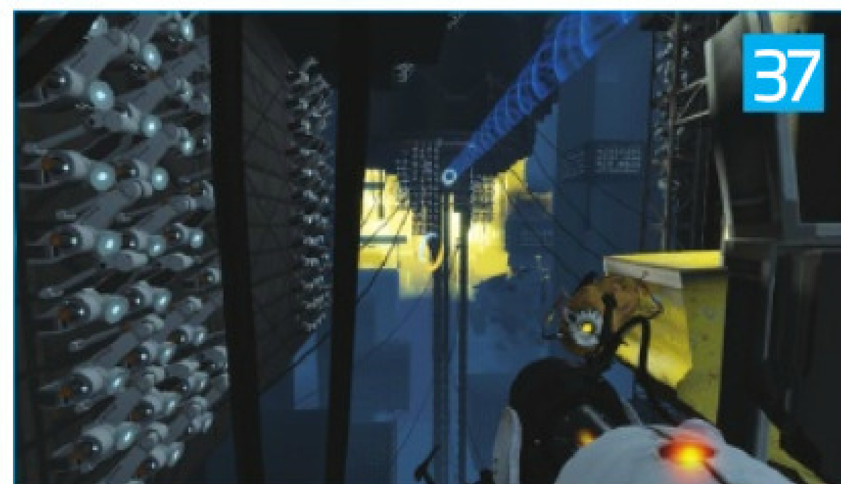
BDO在科幻中有着极其重要的地位，因为它是经典科幻的母体情节：人与未知的相遇。面对巨大的未知物体，人类往往被激发出近似于宗教的先验情感，让这类主题的科幻带上了某种神启性（例如《死亡空间》系列中的神印），一种面对宇宙的不可理解所产生的孤独或其他难以把握的感觉。

光圈科技实验室给人的感觉也是如此：巨大，非人，不可理解，孤独。玩家扮演Chell穿巡其间，大多数时间只有净挖苦人的GLaDOS之外别无陪伴。这里有一个对比，就是《生化震撼》中建造于海底的“极乐城”。但是极乐城是人类的造物，我们走过鬼气重重的房间，仍然可以感受依稀的人的气息，而光圈科技实验室的诡异就在于它明明是由人建造，却处处显露出非人的气息。很多时候，我们沿着由人类设计的通道前进，时不时地进入一个人类使用的办公室。电脑和桌椅仍在，仿佛员工只是出去喝杯咖啡，但是人却无影无踪，实验室里唯一仍在运行的只有设施本身。巨大的房间在导轨上移动，鬼魅般的机械手如同活物，话痨Wheatley本来只能够在导轨上运行，却仿佛跟人一样可以到处行走。服务轨道复杂得形如枝蔓，还有管道和电梯，仿佛任何地点任何时间都有一个精心设计的管道和电梯冒出头来。这么庞大复杂的系统，更加凸显了这个实验室的非人属性。



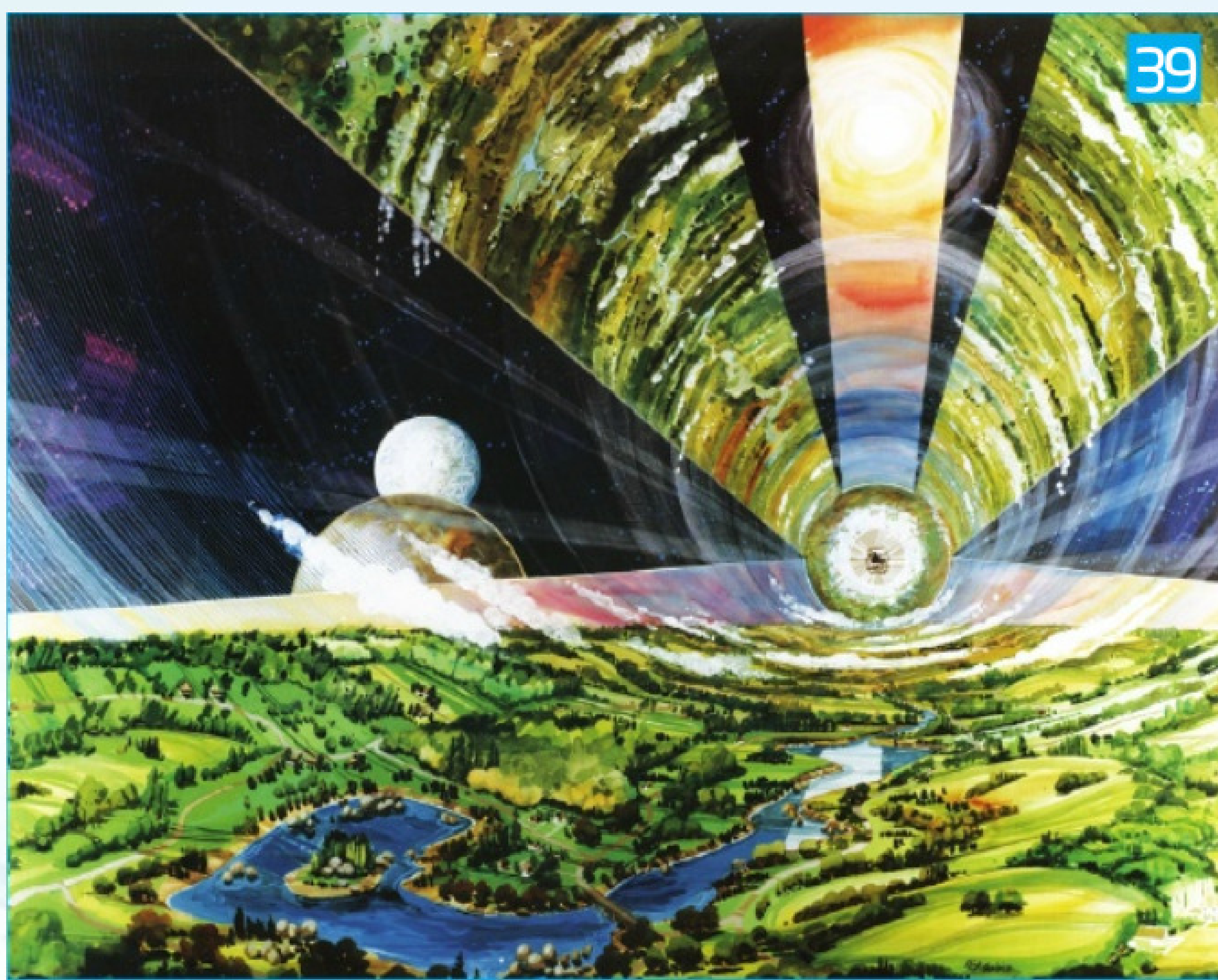


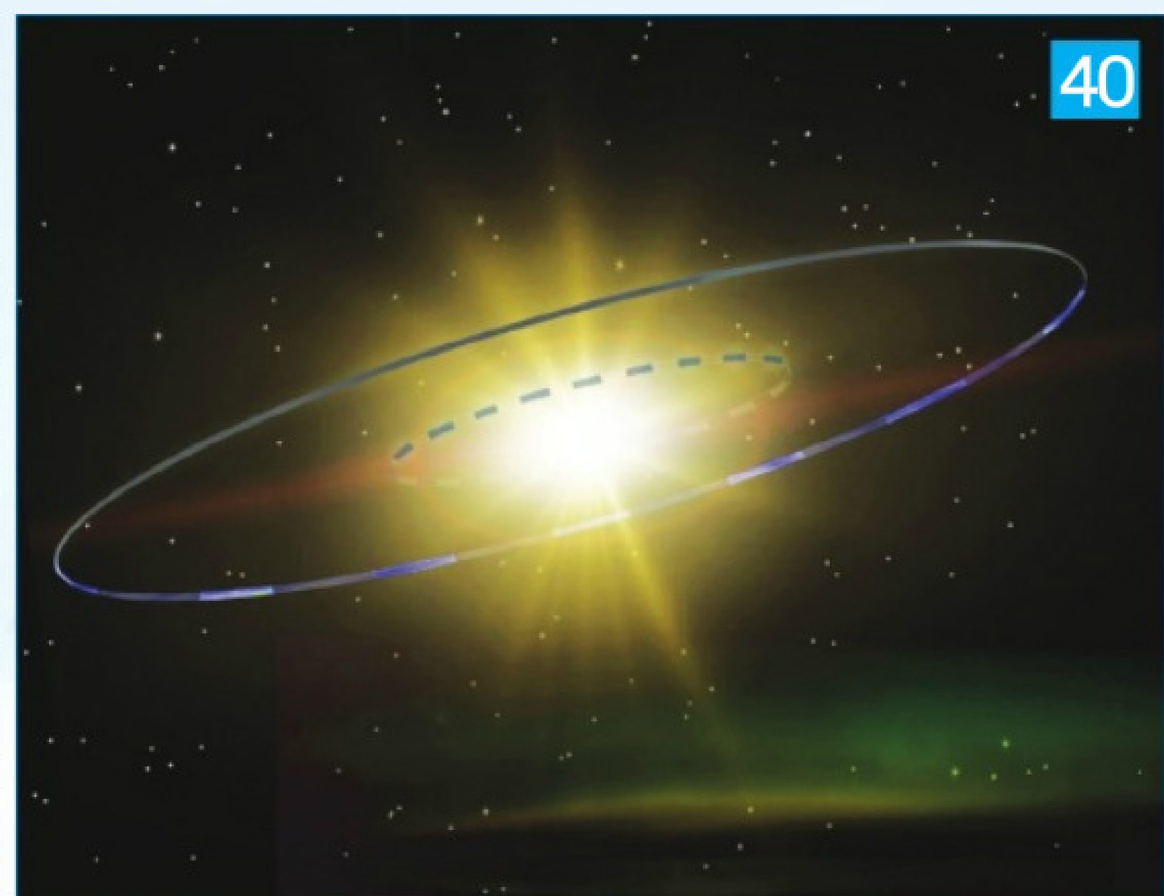




32.《光环》的设定明显来自环形世界，但是不如后者那么合情合理
33.这幅图将那种庞大、神秘、不可理解的感觉表达得淋漓尽致
34.支撑实验室的无数巨大弹簧构成的地基
35. 深深的地下，古老的光圈科技实验室
36. 巨大厚重的安全门后隐藏了什么，旧光圈实验室为何被放弃，这一切“阀门”并没有给我们答案
37. 庞大的光圈科技实验室简直看不到头







38.这幅示意图显示了旧光圈科技实验室的巨大规模
39.《与拉玛相会》中的拉玛飞船
40. 围绕恒星运转的环形世界

还有地下的旧光圈科技实验室，这个上世纪50年代就建立起来的庞大地下空间让人联想到EVA里的NERV本部。我们从剧情中得知这个地方原本是一个盐矿，但是，50年代就能够在这么深的地下建立起如此巨大的空间，那得要多先进的科技或者数量庞大的人力啊。旧工业时代的建筑风格，搭配50年代的科学乐观主义精神，这个《传送门2》的关卡设计最伟大的部分在精神上与前代一脉相承。在《传送门》中，除了任务说明，玩家自始至终都是孤独的；《传送门2》中，GLaDOS和Wheatley的加入让旅程“热闹”不少。直到到达地底的旧光圈实验室，没有其他任何人的陪伴，玩家再次开始孤独一人闯关，这种气氛才渐渐回归，也是《传送门2》的剧情突转之处。

克拉克的《与拉玛相会》中的“拉玛”实际上就是印度教中的“罗摩”，主神毗湿奴的化身之一。用这个名字来指代外星飞船，即暗示它的神性和不可理解性。光圈科技实验室的巨大的构造，同“一切为了科学”的宗旨相结合，仿佛暗示了科学便是新时代的神灵，拥有人类无法掌握的强大力量，而GLaDOS便是它的使者。God's in his heaven, all's right with the world。神不为者，人为之。

“现在他是世界的主人了，他不知道下一步该怎么办。但他总会想到一些主意的。”

《传送门2》不仅是一个近乎完美的游戏，在科幻领域它同样做到了最好。从现在的态势来看，科幻游戏已经在科幻史上占有一席之地，在《传送门2》之前，有“辐射”系列，“生化震撼”系列，有“阀门”本家的“半衰期”系列，“传送门”系列现在也站到了这个队列之中。

一切为了科学。

《传送门2》的最后时刻

本文是知名游戏记者Geoff Keighley为《传送门2》撰写的制作内幕，仅在苹果App Store中为iPad用户发售。我们在此编译如下，与全国的“阀门”粉丝们一起分享《传送门2》背后的故事。

作者前言

欢迎大家。

我是在13年前初遇Gabe Newell的，他是Valve Software的创始人兼管理总监。当时我正念大二，埋头于课堂和作业中，同时为网站和游戏杂志写些文章。尽管游戏引人入胜，但游戏背后的制作者更令我着迷。

于是某天我问Gabe，能不能让我到Valve紧闭的大门后面看看，为他们正在制作的处女作《半衰期》创作一篇制作内幕的专题，并表示要是能获得允许，我会感激不尽，我会从头至尾全程跟踪整个开发的历程。让我喜出望外的是，Gabe信任我，给了我空前的权限，希望我能把游戏的幕后故事与全世界分享。于是，专题《〈半衰期〉的最后时刻》诞生了，比我在大学里写的其他任何文章都要成功。

现在，我准备顺理成章地重操旧业——因为《传送门2》来了！在接下来的13章里，你将见识到Valve数位才华横溢的游戏人，分享他们在开发过程中的喜怒哀乐。

本故事会有一些轻微的《传送门2》剧透，如果你对剧透比较敏感，那么请在打穿游戏后再来读本故事的下半部。

Geoff 敬上





41.1998年，Geoff Keighley在向Gabe Newell展示《〈半衰期〉的最后时刻》稿件

42. 身经百战的游戏记者Geoff Keighley是Spike TV频道GTTV（知名视频游戏电视频道）的主持人和制作人。同时，他还主持GameTrailers.com的“奖励回合”节目，并协助制作每年的“视频游戏大奖”，全球有超过175个国家的观众收看。Keightley曾为《时代》《娱乐周刊》以及《商业2.0》杂志撰稿，2004年曾获得TJHR“30位30岁以下的优秀记者”大奖，并身兼“游戏评论家大奖”副主席职务

第一章：让游戏开始吧！

凌晨4点，Erik Wolpaw的闹钟没响。因为他根本没有闹钟。他的身体能很精确地控制自己每天在同一时间起床，但前提是必须之前享受了一顿8小时的舒适睡眠。他现在将要步入不惑之年，不过，即使是他在老家俄亥俄州的克里弗兰念高中那会儿，就连那些漂亮妞或者那些和他一起利用黑客技术制造诈骗信用卡的死党们都无法撼动这雷打不动的睡眠习惯。“在晚上8点前做个大坏蛋确实很不错，”他承认，“可没有任何东西能比一顿8小时的美觉更让我兴奋的了。”

Erik在漆黑的屋子里轻手轻脚地穿戴整齐，向梦中的妻子Diana和11个月的儿子Jack道别，坐上他那辆福特金牛出发了。

这就是他最平凡的一天。可今晚不同，今晚，2011年2月16日，将是《传送门2》在历尽3年的艰辛开发后最终完工之日，这是他在西雅图的Valve分部参与创作的新游戏。问题是，到时候他会醒着吗？

一个游戏公司在行业混迹久了，一种像Wolpaw睡眠规律的死板套路就会出现：就像上了发条似的，公司会每隔12或24个月就准时发售一款热门游戏续作。可是Valve，这家集结了超过250位艺术家、被福布斯杂志估计市值达40亿美元的独立工作室，有着截然不同的想法，14年来，它已经为玩家和游戏业贡献了无数崭新的创意。在Valve，员工的激情——而不是一份Excel表格——是公司下一步行动的唯一依据。

“一旦获得成功，你就会本能地原地踏步。”穿着拉尔夫劳伦牌T恤的Gabe Newell在办公室走廊里边走边说。“可这时别人就会说：‘我们真的别无选择，我们必须继续创新’。”

作为一个由大学生自主研发的游戏，《传送门》凭借出色的迷题设计、耳目一新的游戏体验、风趣的对话获得了2007年的年度游戏奖。游戏的名字源于它里面的武器——“光圈科技手持传送门装置”（ASHPD），这是一把可以在墙壁、天花板、地板上打开2个闪烁的椭圆形洞的武器，走进——或者掉进——其中一个洞，就会从另一个洞中出来，最后到达每个谜题的终点：出口的电梯。现在Valve距离完成它的续作《传送门2》只有几步之遥了。准确地说，还有17步。

上午11点，“鱼缸”会议室。

制作人Kutta Srinivasan站在全体人员面前，在白板上写下一个简单的事实：“Bug数：17”。所有人都累了。桌子周围坐着一群“光圈科技”的能工巧匠，最年轻的20多岁，最老的近50岁，有着迥异的出身背景。在一个角落里坐着的，是80年代经典电视布偶剧《Fraggle Rock》中“Red Fraggle”角色的操偶师。仅仅几座之隔的另一位，

则是彼得·杰克逊的《魔戒》三部曲的视觉团队一员。还有个年轻人才刚毕业两年，还没还清学费贷款。

在Valve，不论你年纪多大，从哪里来，每个人都完全平等，没有等级制度和头衔。“Gabe创立的这种创作文化，让我想起和Jim一道上节目的日子。”动画师Karen Prell回忆道，当时22岁的她曾被Jim Henson（美国著名提线木偶大师，国人比较熟悉他的作品《芝麻街》——译注）钦点作为“Red Fraggle”这个角色的操偶师和配音。

不过，在这一天，这个文化得靠边一会儿了。Newell很清楚，而且一点都不喜欢这样。

有那么一小会儿，他回想起自己童年时的一些无聊工作。比如有段时间他跟随在空军服役的父亲来到德国驻扎，在一个体育馆里当送水工。他恨那些工作。所以，即便是他的队伍即将崩溃，Newell也不希望有人会对在Valve的工作产生不好的印象。

可是，要为一款过去3年里最受欢迎的游戏做出一部精彩的续作谈何容易。“我觉得，有些人对《传送门》过于自信。”Gabe猜测道，“他们低估了即将到来的压力，但他们同时也低估了自己的实力。”

《传送门2》的包装盒做工精美，封面漂亮。现在，Valve首次披露了在它紧闭的大门背后所发生的一切。在游戏背后，有一个创造者们的故事，有一个付出和牺牲的故事。从最初就放弃的从未公开讨论过的前传，一直到为了精益求精而不得不做的延期决定，这都是《〈传送门2〉的最后时刻》要讲述的。

第二章：“鱿鱼王子”与“特警判官”

2004年圣诞夜。

和之前的27个夜晚一样，一股挥之不去的咖喱味飘荡在华盛顿州贝尔维尤市的一间几乎被Erik Wolpaw遗弃的公寓房间里。孤零零一个人的Wolpaw感觉很糟，焦躁不安，辗转反侧，无法停止对远在明尼苏达州家中妻子的思念。

5个星期前，Erik和他最好的朋友Chet Faliszek——一个来自俄亥俄州克利夫兰市的数据库工程师兼作家——做了一个秘密约定。当时Gabe Newell给了他一个去Valve工作的机会。可他们不确定该不该这么做。Chet刚刚为房子再次贷款，而他的妻子还在念研究生。最重要的是，他总算拿到了梦寐以求的布朗队（美国著名橄榄球队）的季赛套票。Erik问题更多，他刚刚辞去在Double Fine Productions（一个位于旧金山的游戏工作室，由“猴岛”先驱Tim Schafer创办）的工作回到中西部，在那边工作的话，连他的睡眠时间都无法满足。

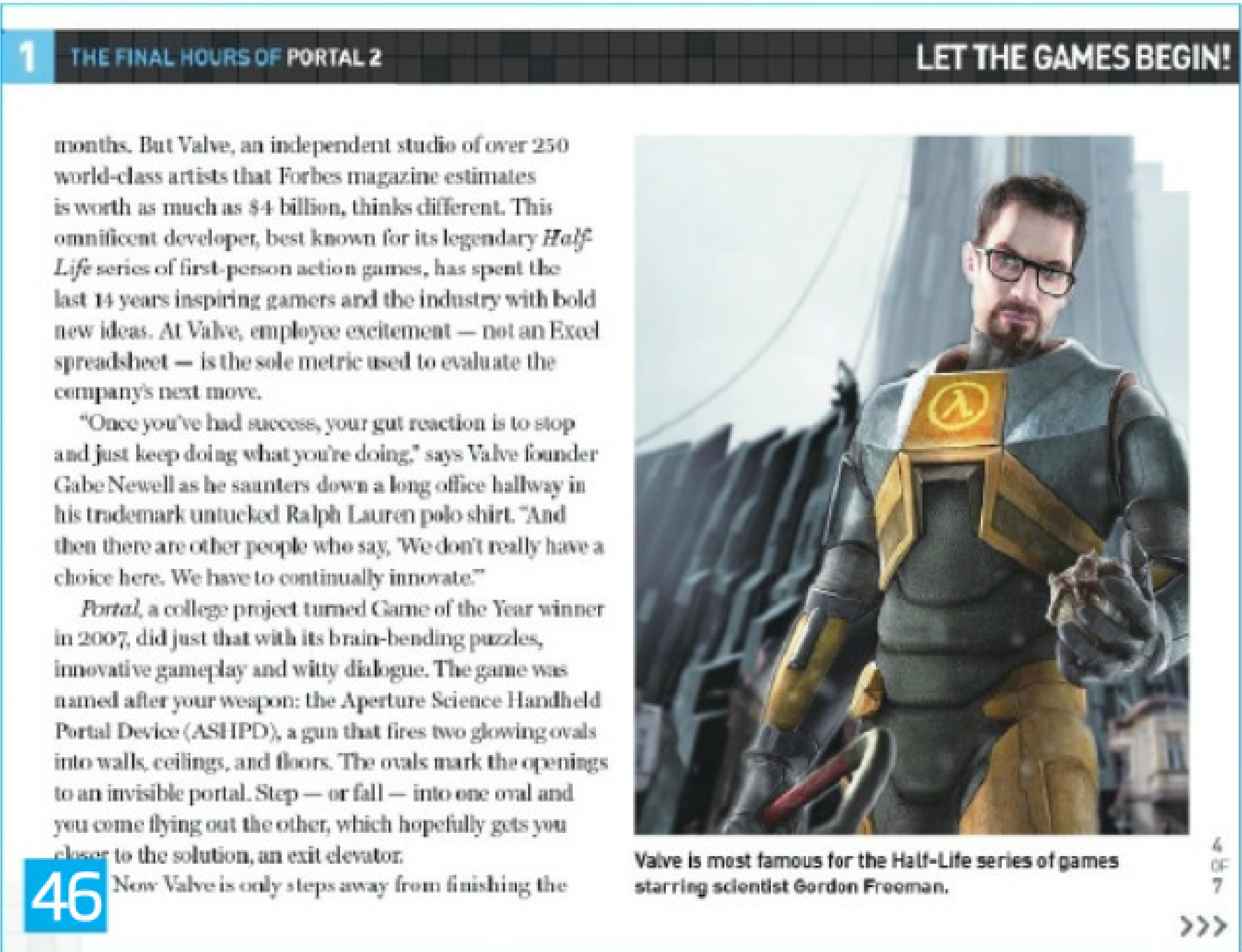
搬到西部去干另一份游戏工作，看起来就和掉进“光圈科技”实验室的焚化炉一样疯狂。可Valve不一样，他们





43.第一章的主角——Erik Wolpaw
44.Valve创始人Gabe Newell手持Portal枪
45. Valve公司前厅
46.《半衰期》是Valve最广为人知的游戏作品，主角是科学家戈登·弗里曼





months. But Valve, an independent studio of over 250 world-class artists that Forbes magazine estimates is worth as much as $4 billion, thinks different. This omnificent developer, best known for its legendary *Half-Life* series of first-person action games, has spent the last 14 years inspiring gamers and the industry with bold new ideas. At Valve, employee excitement — not an Excel spreadsheet — is the sole metric used to evaluate the company's next move.

"Once you've had success, your gut reaction is to stop and just keep doing what you're doing," says Valve founder Gabe Newell as he saunters down a long office hallway in his trademark untucked Ralph Lauren polo shirt. "And then there are other people who say, 'We don't really have a choice here. We have to continually innovate.'"

Portal, a college project turned Game of the Year winner in 2007, did just that with its brain-bending puzzles, innovative gameplay and witty dialogue. The game was named after your weapon: the Aperture Science Handheld Portal Device (ASHPD), a gun that fires two glowing ovals into walls, ceilings, and floors. The ovals mark the openings to an invisible portal. Step — or fall — into one oval and you come flying out the other, which hopefully gets you closer to the solution, an exit elevator.

Now Valve is only steps away from finishing the

Valve is most famous for the Half-Life series of games starring scientist Gordon Freeman.

4 OF 7

都崇拜Gabe。于是，他们违背自己的判断接受了工作，不过他俩没有告诉Gabe的是当初二人的约定：要是工作30天后他们还不喜欢，就辞职走人。

第27个夜晚是圣诞夜。这一夜，Erik相当难熬。事实上，当晚Erik生病了。尽管他已经病了好几年了，可今晚要糟糕得多。他感觉自己快死了。他要马上离开西雅图，但现在他得先去看医生。

Erik跌跌撞撞地走进急诊室挂号后，医生立即就发觉他情况很糟，需要紧急输血。他患的是溃疡性结肠炎，就这样，Erik在医院里度过了圣诞节。他刚刚恢复体力，就告诉Chet，他要见Gabe，他要离开Valve。

在多数公司，故事一般都会到此为止。那么Erik就永远不会写出《传送门》的剧本，更别说《传送门2》了。可当Erik起草完辞职报告后，Gabe看都不看。“你现在的工作，”Gabe说，“就是康复。这就是你在Valve的工作。现在回家看看老婆，完全康复了再回来。”

走出会议室后，Erik转向Chet，说出一句话：“好吧，我觉得我们下半辈子都愿意在这儿工作了。”

Chet Faliszek与Erik Wolpaw两人生命中的初遇是在克里夫兰。当时18岁的Chet就读于克里夫兰州立大学，他在Erik公寓里遇到了时年17岁的Erik，他当时还在克里夫兰高地高中读书。

Chet是来执行任务的。他被一个自称Modem先生的人派来面试Erik，问他是否愿意加入他们的俱乐部——“2300俱乐部”。这个名字来源于当地的一个警察酒吧，警官们常去买些酒，然后和一些异性装扮癖者跳舞。按照《飞客》（Phrack，最老的黑客杂志之一）杂志上的说法，“2300俱乐部”被当地政府视为迷你黑手党，意味着有包括汽车炸弹在内的各种犯罪隐患。俱乐部成员一共9名，其中包括“格式化程序”“鹰眼”“烂醉”，还有“特警判官”，最后这个是Chet的化名。

“特警判官”只看了一眼Erik就知道他身处水深火热：房间里除了一块床垫、一张书桌、一台Atari 400主机、一堆科幻书籍以及一些耶鲁大学的男生杂志（用来打蟑螂）外，什么都没有。当Erik还是个孩子的时候，就从一个舒适的中产家庭一落千丈到如此境地。他那个耶鲁法学院毕业的父亲因信用诈骗银铛入狱，家庭支离破碎，父亲的形象永远粉碎了，于是游戏成了他逃避现实的办法。

Chet也很爱游戏。就在他们谈话时，Erik翻出一本《Antic》（上世纪80年代出版的电脑技术杂志），当时编辑刚刚付给他500美元，请他为一款Atari的游戏《竞技场疯子》（Arena Psychotica）写篇稿子，这个游戏讲述的是一个赛车手逃脱魔鬼追杀的故事。他们在Erik的电视上玩了这个游戏，Atari 400主机粗糙的像素画面照亮了昏暗的屋子。几小时后，Chet意识到他找到的不仅是一俱乐部的新成员，还是自己最好的朋友。

于是他们搬到了一起，Erik给自己起名“鱿鱼王子”。他们干了一些黑客们常干的坏事，Erik现在坦言，幸亏有法律在，否则他们很可能会干出更可怕的事来。不过，他们也开始干一些有用的事，比如为电脑制作数据库。其中一个项目是帮OfficeMax（美国著名办公用品商场）检查是否有黑心供应商以过高的价格甚至双倍价格供货，要是有，那么来

47.“鱼缸”会议室
48.49.每日11点例会的地方。Kutta Srinivasan召集起团队，《传送门2》还剩17个Bug
50.设计团队
51. John Guthrie试图修复一个Bug
52. Erik Wolpaw的胡子疯狂生长









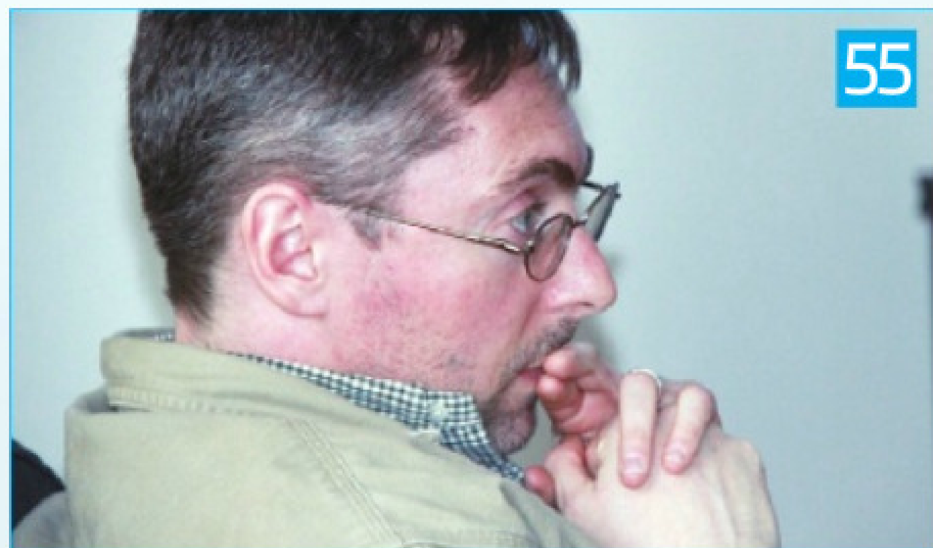








53. 1980年代的Chet与Erik的二人漫画
54. Chet Faliszek
55. Erik在沉思
56. Chet和Erik漫步在Valve的走廊里
57. Old Man Murray的“关于我们”页面里有Gabe Newell的照片







自Murray & Sons公司（Erik和Chet的二人公司）的这两位宝藏猎人就会从追讨回来的钱里得到一小笔可观的回扣。

数据库的活解决了他们的房租问题，可Murray & Sons公司最想干的其实是做游戏。晚上，Erik和Chet会在办公室里促膝商谈一个叫做ZombieWorld.com的大型多人游戏，这个域名Chet至今还保留着。要是这个计划不成功，他们还有备用游戏策划：游戏里，李小龙之子李国豪（Brandon Lee）会自杀并回到70年代早期复活，和自己的父亲一决高下。

当然，这些游戏从没出现过，但Murray & Sons公司还是进入了游戏业——以评论家的身份。网站OldManMurrey.com就此诞生，专门对一些晦涩恐怖的游戏做处负面刻薄的评论。

那几年间，“Old Man Murray”得到了玩家和行业的疯狂崇拜。游戏设计师Tim Schafer还记得那个网站上的文章简直比“诚实”本身还要诚实。网站中“多久看到板条箱”（Time to Crate）系列文章运用了一种幽默的衡量指标——“游戏在第一关中首次出现某种木质箱子所需的秒数”，以此抨击现在的游戏缺乏创意。Valve也很快注意到了这个网站，这就是为什么《半衰期2》里开篇就出现了那个板条箱。

第三章：第一场胜利，大获全胜

关于Jeep Barnett有两点必须提。第一，他连电话号码都没有。第二，他不爱理发。他每年都会自己动手把一头的卷发剃光一次。Jeep在爱达荷州的一个农场里长大，在这四面环山的沙漠里，他成天和家禽为伴，完全不像是个未来会开发游戏的孩子。他的母亲是名校巴司机，父亲则是个食品科学家。

Jeep有个梦想。他对游戏是如此之爱，以至于坚信没有比游戏设计师更适合自己的职业了。于是在15岁那年，他给DigiPen投去了申请表，那是西雅图的一家知名的学校，是当时世界上唯一一所可以学到新兴游戏美术设计以及实时互动模拟技术的地方。Jeep的申请通过了，他迅速申请了学生贷款，打包前往西雅图。

然而，就像游戏中那样，一个无法绕过的障碍使Jeep无法顺利通过“入读一所游戏学校”这一关卡：Jeep申请学生贷款的公司竟然倒闭了。看来上DigiPen是没戏了，至少那一年没戏。

崩溃的Jeep又得回去和爱达荷州的鸡群和玉米打交道。为了节省成本，他父亲让他当香料工厂的看门人，每天晚上清扫厂房的尘土。每扫一次灰，他对自己生活的耐心就失去一点。他的梦想曾是和宫本茂肩并肩地制作新的《马里奥》，可现在却沦为《马里奥》里的水管工本身了。两年之后，他重新振作起来，又申请了一个学生贷款。这次很顺利，他再一次前往西雅图。

Jeep的新生第一天就以尴尬开始。Jeep第一次走进DigiPen教室，就冲到窗边一台崭新的电脑前。在他伸手去抓椅背的瞬间，他突然意识到有个目光犀利的女孩也正要去拿那张椅子。她的名字叫Kim Swift，而她是所有150名学生里仅有的3名女生之一。

作为埃克森美孚公司一名化学工程师的女儿，Kim的童年是在奔波中度过的：跟随父亲的精炼厂从新泽西搬到夏威夷，再从夏威夷搬到休斯顿。闲暇之余，她与父亲的交流就是打游戏。没游戏玩时，她喜欢缝绒毛玩具。

就在Jeep刚准备展现绅士风度将把椅子让给Kim时，另一个学生一个箭步冲上来抢走了椅子。这个人叫Garret Rickey，来自一个牙医世家，话不多，但行动很有效率。不是么？看他抢椅子的速度。

对Garret、Kim和Jeep来说，DigiPen的课程都不是很容易。不过他们充满热情，经常8点到校，直到晚上9点保安来踢人了才离校。这3个伙伴自第一天起就成立了一个小组，很快就有其他学生加入他们：Dave Kircher，一个来自华盛顿州肯特市的可爱男生；Realm Lovejoy，这个日裔学生的爸爸在遇到他妈妈前，一直在山里出家。这个小组给了自己一个名字：“核子猴”（Nuclear Monkey

58.DigiPen，2005年的四人组
59.“核子猴”在DigiPen
60.《传送门》截图







Software）。

在毕业前的暑假期间，核子猴决定必须完成一个项目，他们想拿高分，更重要的是，他们想在游戏行业扎稳脚跟。Kircher开了一个网上留言板来征集创意，结果所有人都同意做一个冒险游戏。Kircher是个图形程序狂人，也是《神秘博士》（Dr. Who）的忠实粉丝，他想到了博士的时间机器电话亭TARDIS。这个电话亭的里面是一个先进的控制室——在一个如此狭小的空间里竟然能容纳那么大的空间。这引发了小组的思考：能把这样的设计延伸到游戏里吗？

他们想到了传送门，后来也成为了他们的毕业设计项目：Narbacular Drop。在多数游戏里，当你看到一个遥远的空间，你必须走过去或跳过去。可是Narbacular Drop中，主角“没膝盖公主”（Princess No-Knees）有种神奇的魔力，她可以在两块平面上——墙壁、地板或天花板——开两扇门，把两个平面连接起来。

小组整整一年都扑在了这个项目上。晚上他们会去Jeep家玩，在拳王牌炙烤炉上烤汉堡、看奇怪的韩国肥皂剧《这就是爱？》。尽管他们听不懂对话，可他们还是觉得很有共鸣：因为女主角的手机铃声是《泡泡龙》的主题曲，而她还偷偷练习《星际争霸》，梦想成为电子竞技大赛的冠军。

临近4月，游戏进入Beta阶段，核子猴迫不及待地准备把Beta版本拿给教授看。DigiPen一年一度的“四月职场”是学生一年里最好找工作的机会，其中一个来客是Valve的老员工Robin Walker，他是大红大紫的多人对战游戏《军团要塞》的作者。他瞄了几眼Narbacular Drop，没发现什么特别之处。

“挺有意思的，”他对这几个20来岁的小毛孩说，“不过这太像《雷神之锤》了。”他觉得以褐色为主色调的游戏环境比较像id Software的那款经典FPS，于是留下了名片说保持联系。

放了几个小时Narbacular Drop的演示，核子猴在职场上仍未有斩获。一周后，Kim说服Garret给Robin发一封Email问问看他现在的想法。

“你可以来Valve向我们展示一下，我们可以进一步谈谈。”Robin回信。

几天后，小组来到贝尔维尤，坐电梯进入Valve位于9楼的办公室。就在他们在会议室准备演示用的电脑时，Valve员工开始陆陆续续进来，坐满了会议室的椅子和沙发。突然，Gabe Newell出现了。沙发上的人迅速腾出空位让给这位“不速之客”。他向小组问好后，小组开始了演示。演示进行到一半的时候，Gabe打断了他们。

“那么，你们都想来Valve上班吗？”

Gabe Newell慧眼再次发威。在核子猴小组进驻Valve几个月之后，Gabe有了个主意：或许把这几个传送门孩子跟Erik和Chet混在一起会比较有趣。在两个团队见面前，Chet还有点犹豫，于是就问Gabe：“见他们前我该带上点什么呢？”Gabe回答说，你们什么都不用带，只要倾听就行。

Chet和Erik来Valve后“倾听”了许多东西。Erik康复后就回来工作了，状态也好多了，尤其是在他妻子和Chet都决定搬来西雅图之后。生活在渐渐恢复，但他们还没找到机会把他们特有的幽默感带入Valve的游戏。可是当他们加入Dave、Kim、Realm和Garret一行人后，立刻产生了共鸣。这个来自DigiPen的小组当时正开始利用Valve的Source引擎重新制作一个Narbacular Drop，但还没有什么特别成熟的构思。故事不是他们的强项，或许Erik和Chet可以帮忙写剧本？就这样，《传送门》诞生了。

一段时间后，这个新小组对建造一个有趣的游戏架构提出了许多好玩的点子。Erik想引入一个语音角色，可以在玩家解决一系列谜题的过程中起到向导作用。这个声音可以来自一个人工智能，甚至可以是一个“被动攻击性”的女性HAL（HAL是经典电影《2001——太空漫游》中的飞船人

工智能，仅仅靠说话就害死了几乎所有船员），用谜题把你搞得团团转。于是，GLaDOS——“基因生命体兼磁盘操作系统”诞生了。

办公室里，Erik总是带着一个小的方枕头。他会坐在上面、抱在肚子上、甚至还用胳膊夹着带去开会。或许这就是“伴侣方块”（Companion Cube）这一灵感的来由。这个方块上画着一个粉色爱心，玩家需要在游戏中细心呵护它——但在游戏某个关键时刻，你必须狠心把它丢进火坑。《传送门》将是一个关卡和物体的大杂烩——盒子、按钮，还有会向主角开火的白色炮塔机器人。

开发历时26个月，游戏在2006夏天对外公布，并作为《半衰期2——橙盒》的一个附赠游戏发售。《橙盒》本来以《半衰期2——第二章》为主打，不过半路杀出的《传送门》占足了风头。这个无暴力元素的解谜游戏给玩家静心思考的机会，建立在玩家和GLaDOS之间的扭曲畸形的浪漫感催生了一系列的流行文化，比如“蛋糕是个谎言”。

《传送门》最终赢得了超过30个之多的“年度游戏大奖”，把2007年的一众超级大作抛在身后。Valve早已习惯了赞扬，而让他们没想到的，是那些文化层面的反响。粉丝们甚至在感恩节装扮成“伴侣方块”，还把伴侣方块做成小礼物挂在圣诞树上，连小学的合唱团都开始演唱由Jonathan Coulton创作的结尾歌曲“Still Alive”。

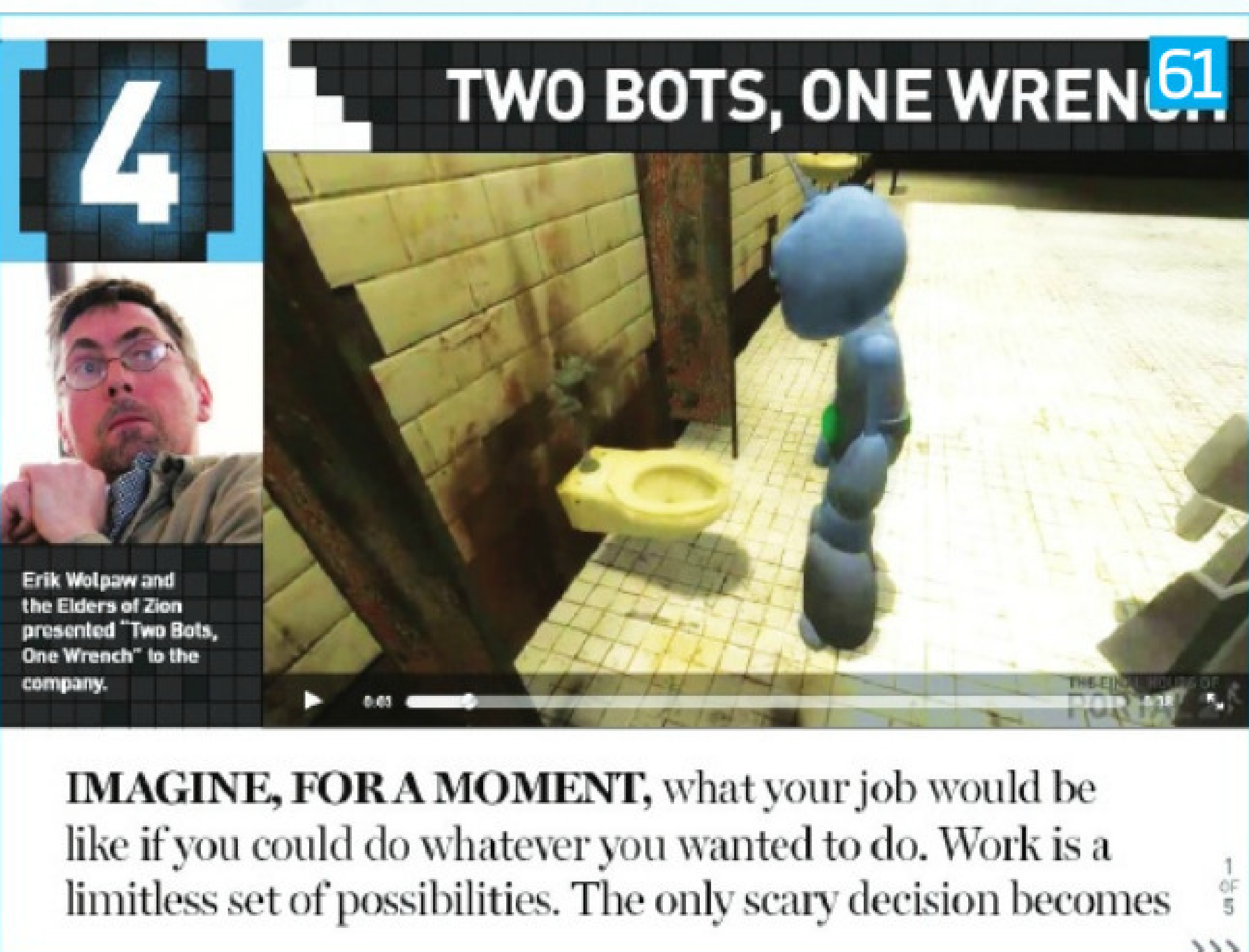
毫不夸张地说，Valve做的不是游戏，而是一个文化现象。现在得考虑考虑怎么来将它发扬光大了。

第四章：“两个机器人，一把扳手”

想象一下，要是你可以在工作上“为所欲为”，那你的工作会是什么样的。工作其实是一堆无限的可能性，唯一可怕的是你总是必须作出取舍。

Valve有优势——但也可能是诅咒：公司靠Newell和员工们共同管理，他们没有其他股东或等着被讨好的董事会。“好奇心”才是指导公司方向的那双无形的手。

2007年11月就是这么一段时间。考虑到公司花了太多时间制作游戏，而却没把足够的精力放在创意设计上，Newell冒出一个主意：要是我们把常规开发暂停几个月，把公司搞成一个大的创意工厂如何？不会有期限、里程碑，也不会有义务。最重要的是，整个过程必须对外完全保密。



Newell召集员工到主会议室开会，列出了他的大致想法。他把这个称作“方向性设计实验”，希望能引发一场创意世界的文艺复兴。员工们分成几个小组，想出任何他们认为很酷或者有趣的点子。这个过程中任何悲壮的失败都会和成功同价。

头脑风暴开始了。日复一日，周复一周，月复一月。Valve总部毫无消息，粉丝们不住地猜测Valve正在埋头制作的下一个游戏会是什么。

他们猜的都不对。只有两个机器人和一把扳手。

2008年2月的某个下午，Valve的全体员工涌进了贝尔维尤当地一家电影院。不是去看电影，他们来这里举办一次纯内部的总结大会。在影院里，Valve将在短短60分钟内展示比多数游戏公司一辈子能看到的都要多的革命性创意。

首先展示自己成果的是“秀兰·邓波儿”小组。Ken Birdwell是《半衰期2》女主角Alyx Vance栩栩如生的面部表情技术的发明者，这次他要展示的想法，是将一种液体模拟引入《半衰期2》：一团像水银一样的物质，它会攻击玩家，或者落在敌人身上淹死他们，然后像《终结者2》中的T-1000机器人那样重新汇聚起来。

接下来，Valve的老员工John Guthrie、Tom Leonard以及Steve Bond演示了他们的点子：模块化人工智能。创意建立在《半衰期2》中的合众军（Combine）士兵身上，为他们的制服增加不同模块，每个士兵的职能和能力完全不同，例如飞行或加速，甚至是自爆。活着的敌人会逃跑，然后寻找同伴尸体上的模块，给自己装上后卷土重来。

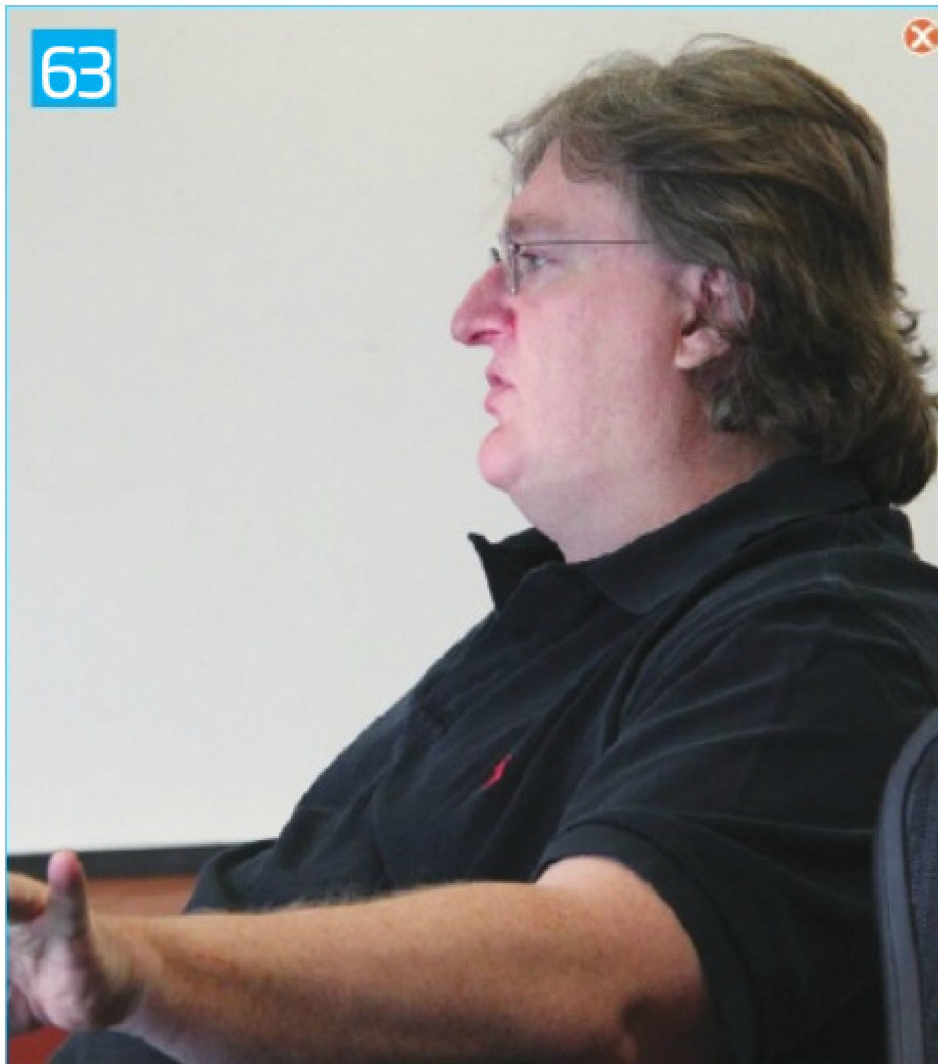
接下来轮到“锡安长老”组来演示了。小组这么取名是因为组里多数是犹太人。Eric Wolpaw和他的小组演示的名字叫“两个机器人，一把扳手”，取名的灵感是来自2007年曾红极一时的一段令人作呕的网络视频“两女一杯”（Two Girls, One Cup）。

玩家是挥舞着扳手的英雄。随行的还有两个A.I.机器人，一个强壮粗犷，另一个喜欢戴着帽子。这是个有趣的理念，但这个设计实验的目的是要将游戏叙事推往一个全新的方向。现在两个人工智能角色实时地对自己周围的环境做出反应，并试图让对方出洋相。

演示开始后，员工们看到两个机器人和这个英雄一起走过了许多《半衰期2》中的场景。笨手笨脚的机器人卡在了马桶里，他们开始耍弄对方：其中一个机器人把一只西瓜放在自己头上，另一个机器人立刻把它打了下来。视频不仅滑稽可笑，还很有启发性，演示过程中的叙事是根据玩家的举动而触发，而不再是一些预先写好的脚本。

还沉浸在《传送门》成功的喜悦中的Kim Swift和她的小组对更具实验性的东西感兴趣，他们想看看《传送门》里的技术到底能如何充分发挥。小组甚至完全自发地、完完整整地写了一部《传送门2》。他们的点子是加入一个新维度的传送门：时间。试想，比如在《传送门》的某关，你用传送门把一个盒子推下平台，正常情况下，它会直接落入

61. 设定两个机器人是在数月头脑风暴中产生的一个点子


62.Erik展示了“两个机器人，一把扳手”
63. Gabe Newell决定暂停Valve的所有开发，进行数月的头脑风暴
64. 美工Richard Lord，还为两个机器人配了音

火坑，但因为有了时间维度，你就可以把先前的动作“录”下来，然后第2次做出这个动作时，你可以将你自己飞跃火坑，在盒子落下的瞬间接住它。

Swift认为自己已经拿到了《传送门2》的钥匙。Newell起初也特别喜欢这个创意。可是在看完演示后，他意识到这可能不行。他回忆当时的情形：“这不够好玩。因为玩家需要记住的东西太多了。”（Swift在2009年离开了Valve，到Airtight Games公司领导一个新的项目，她依然坚信她的创意是可行的。）

大多数创意演示都相当有启发性，有的还十分有趣。突然，有个创意让所有人都屏住了呼吸。Newell记得当时自己的反应是“真TMD太棒了！”单这个创意就让Valve长达3个月的暂停运转物有所值了。

它叫“F-STOP”（也就是光圈的意思）。这个从未公开的项目是由制作人Joshua Weier领导。小组用《军团要塞2》的卡通风格制作了一个全新的非暴力解谜游戏。这个游戏妙趣横生，最关键的是，完全出乎了所有人的意料。

当晚在回家的路上，Newell还在琢磨着，觉得F-STOP一定能在《传送门》的续作里大有作为。几天之后，Newell召集了Weier和他的小组，问他们是否愿意把F-STOP的创意投入到《传送门》续作中。Weier加入Valve不是一天两天了，但他仍被Newell的提议震惊了。《传送门》是个轰动产品，没人敢在它头上动土。Weier承认：“那感觉就好像在让我们去摘一条闪电然后塞进瓶子里一样。”

让我们先看看这个故事的结局：闪电没有闪第二次。F-STOP最终没能加入到《传送门》里。但它让Valve花了几乎一年的时间才做出这个决定。

第五章：去世的古怪亿万富翁

2008年6月9日，礼拜一，晚上大概11点。

Email忽然开始在Valve的员工们间飞来飞去。当然，除了Erik Wolpaw，他可能已经睡了。在F-STOP进入项目后的一天，知名游戏博客Kotaku.com贴出了一篇头条新闻，震惊了整个Valve总部：“传言：选角泄露《传送门2》细节？”

一个泄密者把选角的消息以及一张名叫Cave Johnson的角色原画泄露给了这家游戏博客。8小时之前，有个过于热情的家伙在一家私人选角网站上贴出这张照片，透露了Cave大量的背景资料。《传送门》粉丝都知道这个角色，他是光圈科技的创始人，从未露过脸。泄露的资料中关于Cave的设定如下：“Cave是个胆识过人不拘小节的亿万富翁。从路人甲成为头号大反派，并随着故事发展而逐渐丧失人性。”这个角色还“操着一口西南方口音”。

Valve上下勃然大怒。《传送门2》都还没公布，他们当然不想把细节透露到网上，而且这还是名关键角色。剧情组，包括Wolpaw、Faliszek还有新加入的前“国家讽刺社”（National Lampoon）作家Jay Pinkerton都大受打击，当场就准备弃用这个角色。最后使他们坚持下来的，是几个知名演员的声音。他们当时最喜欢William Sanderson的声音，此人是HBO电视台强档电视剧《死木》（Deadwood）和《真爱如血》（True Blood）的演员。

在最初剧本中，故事发生在1950年，续作其实是《传送门》剧情的前传。光圈科技创始人和首席执行官Cave Johnson是大反派。玩家依此判断出主角不会是前作中的Chell，而是某个在1950年代在休息室醒来的某个人。尽管很多情节都还没拍板，但剧情组已经有了个大致框架。亿万富翁Cave渴望永生，他让工程师将他的精华植入一个装置，把他变成人工智能。但随着游戏的进行，Cave逐渐意识到自己损失了人性。故事后半段开始讲述Cave试着成为一个机器人，并企图组织机器人暴动，这样Cave和机器人就能获得很大的权力。最终，他们会把玩家拉上审判席，罪名是对它们的同胞们——那些白色的炮塔机器人——所犯下的战争罪行。但是，玩家是不得已才去对付那些机器人的啊……

哦，还有一件事值得提一下：原本在《传送门2》里是没有传送门的，也不会有GLaDOS。实际上，《传送门》和《传送门2》之间唯一的联系只有一个：光圈科技。而且，50年代的光圈科技与21世纪的风格也毫无相似之处。

Valve的老员工John Guthrie回忆道："我们当时本以为，系列会在每一作中都引入一个全新的谜题机制，它们间唯一的纽带就是光圈科技。"

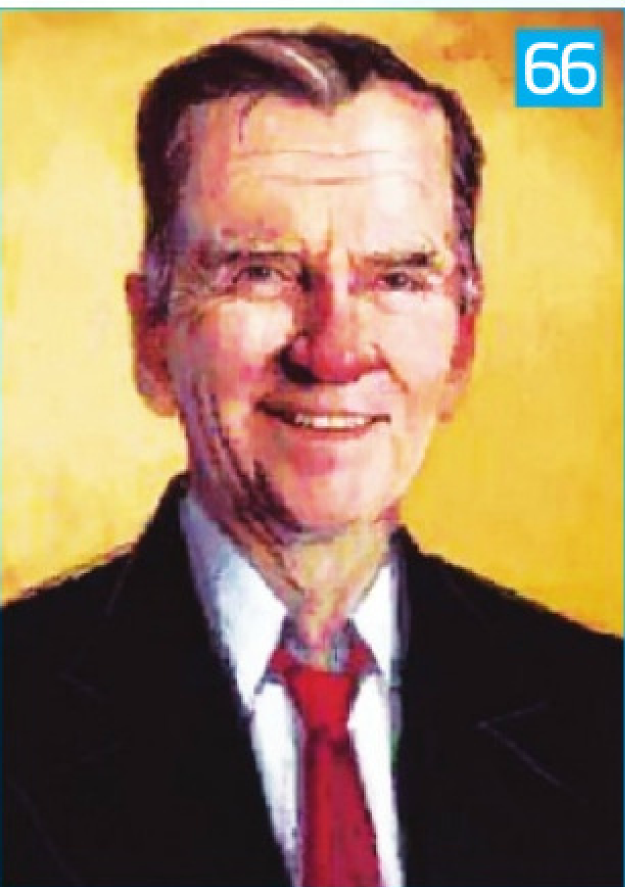
核心小组花了8个多月的时间来研究这个激进的新游戏，其余员工则去制作《求生之路》。临近夏天，游戏的一个早期版本出现了，员工们纷纷让家人和朋友去办公室体验游戏。接着就出现了戏剧性的转折：玩家们一个个迫不及待地等着发射传送门，等着被GLaDOS无情地追杀。可是他们玩呀玩，痛苦地发现这两个元素在这个所谓的续作里一个都不会出现。玩家的反馈再明了不过：Valve的脑子烧坏了？新的点子固然有趣，但这绝对不能是《传送门2》。

团队一下子乱了阵脚，开始质疑自己在过去一年里做的每个决定。《求生之路》完工后，Gabe赶紧召集《传送门》组员们开了个会，议题是Valve史上最激动人心的实验性项目之一现在怎么就变成了几乎足以分裂公司的大祸星。

Newell承认了现状："我们在做一个没有传送门的《传送门2》。"然后像个失败者一样重重地把头砸在了桌子上。过去的就让它过去吧。许多组员依然爱着F-STOP的创意，舍不得放弃（它很有可能被用在下一个Valve的产品中），但Valve必须把顾客尤其是粉丝的反馈作为上帝的旨意。既然民意已出，《传送门2》就必须有传送门。传送门科技不可能与F-STOP产生任何交集。另外，GLaDOS的回归势必会影响到前传中的故事线和Cave Johnson这个角色。

《传送门2》还活着（Still Alive），确切地说是苟且偷生，需要完全推翻重来。所有人都想做这个游戏，可却没人知道怎么才能不辜负粉丝们的期望。









第六章：灵感闪现

每个游戏都是一个大谜题，只不过解法不同。F-STOP或许是被束之高阁了，但在2009年1月，制作人Josh Weier决定不能就想当然地把《传送门2》做成一部谜题更难的《传送门》。玩家需要新玩具带来的惊喜，同时也要能改变游戏的玩法。

设计"集团"开始设计新玩具。初期有个主意，玩家在解谜过程中能任意改变测试房间的结构——这个主意在技术上要实现起来太难了。另一个相对可行的点子是，制造一个无限质量的物体，玩家在房间里推着它走，当推到房间一侧时，整个房间会旋转，重力方向改变，把你弄得天旋地转，这个主意最后还是没能采纳。John Guthrie则想出了一个"反物质足球"的东西，它不能触碰任何物质，否则就爆炸，玩家要想让它稳定，必须在地上开两个传送门，让足球在两扇门之间无穷地来回跌落。当然，这个主意也没能幸存。

随着时间的推进，又有一系列主意让人眼前一亮。最受欢迎的是"光桥"（Light Bridge），这是一道永无尽头的蓝色光束，玩家可以在上面走动，并利用传送门延伸至墙外。在光桥与墙壁接触的位置开一扇门，然后在别处开一扇门，光桥就会从那里穿出。红色激光（Red Laser）是另一个有趣的设想，它可以被道具折射，也可以穿过传送门。还有"空中信念跳板"，它会把玩家弹入天空。

当这些道具设计成熟后，设计师们开始研究新的测试房间。关卡设计组有至少3到4个组员，他们从一块白板开始了他们的设计。接着，他们利用Valve内部游戏编辑器"Hammer"来设计谜题。每个关卡都必须经过其他Valve员工和粉丝的试玩，每一个测试都被摄像机全程记录，设计师就能监控游戏者的面部表情：他们在郁闷吗？他们在微笑吗？

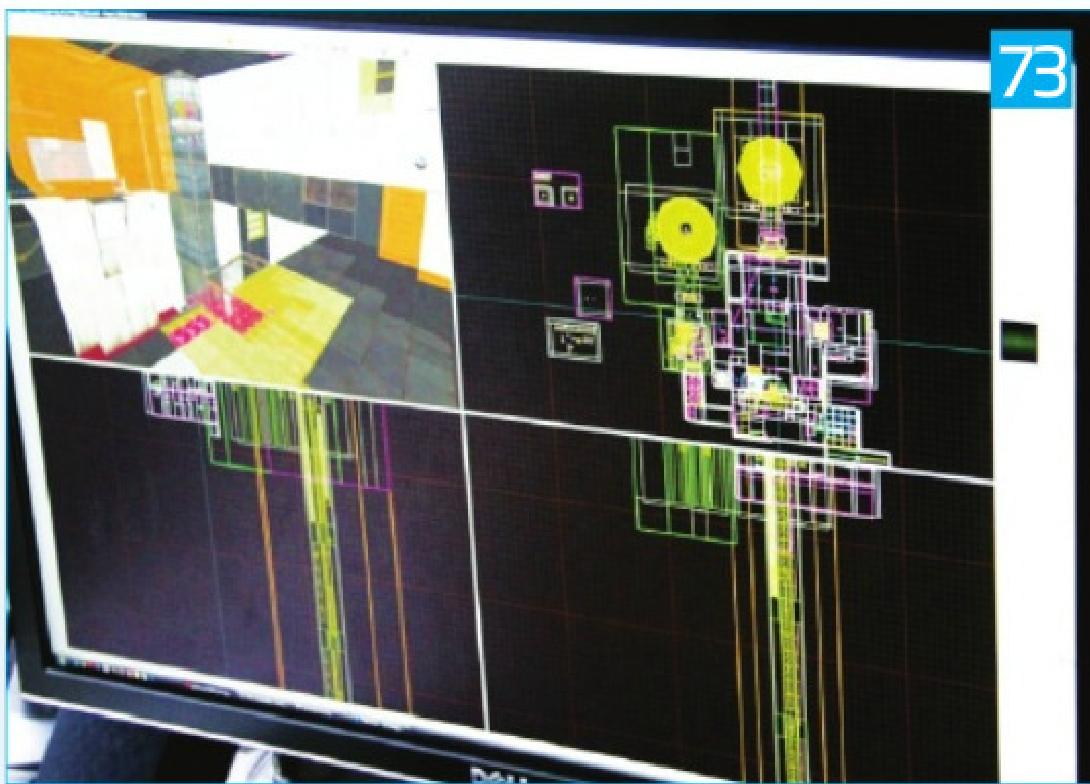
一个谜题太容易与太难往往只有一线之隔。Valve一直想让玩家体验到被他们称作"灵光一闪"的瞬间——也就是你对着一个谜题，经过一段时间的纠结和思考之后猛然醒悟时的那种愉悦感。可惜2009年中的那段时间里，《传送门2》的剧作者们可没有体验到那种愉悦感。没有灵光，一切都毫无进展。他们的办公室在Valve办公楼的行政楼层，很容易找到。木门上挂着一张大海报："莎士比壮（Shakespearicles）——世界上最强壮的作家！"海报上的这个诗人有着奥林匹亚健美先生般的傲人二头肌。

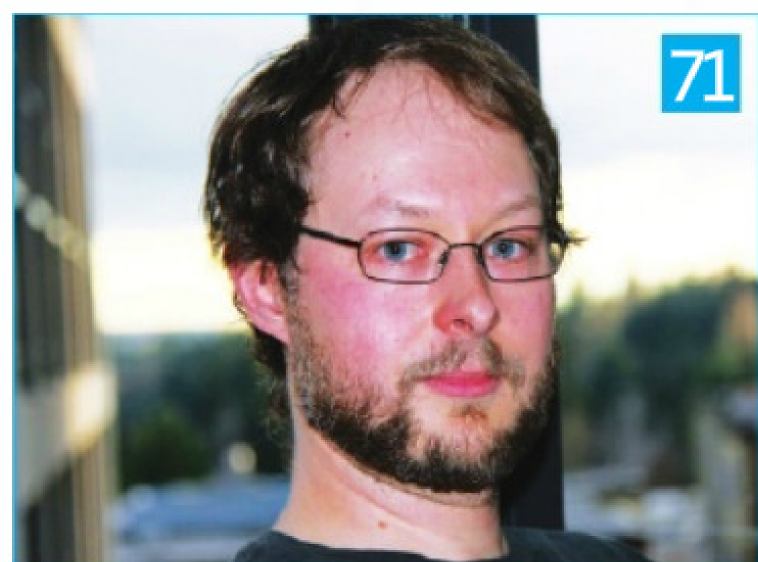
屋子里，Eric，Chet和Jay Pinkerton三人在一起猛抓头皮。所有那些新玩具和关卡都那么棒，可该用什么故事来配合这些元素呢？GLaDOS要回归，可怎么解释她为什么会在《传送门2》里的复活呢？有一件事是肯定的：没人会想用Chell再和GLaDOS斗智一回了。对一个《传送门》那

65.第五章：F-STOP概念图
66. 2008年6月泄露的Cave Johnson的原画
67. 前所未见的概念图，半个多世纪前的光圈科技
68.这把传送门枪与F-STOP理念擦肩而过













69.第六章：旧光圈实验室原画
70.《传送门2》在测试房间中加入更多动画效果
71. John Guthrie
72. 纸上的草图
73. 在"Hammer"编辑器里设计关卡
74. 关卡成品

样短短3小时的小游戏来说还行，可《传送门2》必须是一个有头有脸的完整大作，需要配得上大作的剧本。

必须有新角色加入到游戏世界里，可在光圈科技里加入一堆人类实验对象可不是办法。作家们觉得自己脑子都空了。为了解开剧情创作之谜，3个作家们打开了《传送门》游戏，寻找新角色的灵感。在游戏最后一关，他们终于见到了曙光。在最后的Boss战时，玩家从GLaDOS身上炸下来的"个性核心"机器人或许可以在续作中发挥更大的作用。它们可以像"两个机器人，一把扳手"中的机器人那样，在《传送门2》里为了得到光圈科技的控制权而相互争斗，而你，Chell，则成为一个被夹在中间的可怜人。

第七章：并不孤单

1979年，在华盛顿州肯特市，Prell家的电话铃响了。时年19岁的Karen Prell正窝在床上，摆弄着自己收藏在绿色垃圾袋里的木偶玩具。"应该又不是我的电话。"她这么想着，然后继续低头摆弄她的Ambrose猫木偶（《芝麻街》经典角色），她为它重新修了修耳朵和胡子。这时，她爸妈叫她过去，电话是找她的，纽约长途。

电话那头传来了东部的好消息，Jim Henson听了她在大学里制作的带子后对她印象不错，想和她谈谈。两周之后，Karen Prell就已经开始为自己童年时的偶像配音了。Jim当时二话没说就雇佣了她。

如今孩子们的梦想都是有朝一日能做游戏。可在1979年，和Jim Henson一起在《大青蛙布偶秀》（The Muppet Show）同台献艺简直比做美梦还美好。尽管她当时只有20岁，但Henson对她一视同仁，让她和其他经验丰富的老操偶师同桌共餐。

Jim相信Karen，而且发现她比自己想象的更有潜力。就如大青蛙节目里那首老歌《并不孤单》（Just One Person）里唱的那样，Jim认为，只要你用人不疑，那么很快周围的人也会开始相信他，他也就会相信自己了。1982年，Jim给了Karen一次真正体现她潜力的机会，让她扮演Fraggle Rock中的主角Red Fraggle。Prell必须穿上一英尺高的黑色舞台靴，才能把布偶和其他几个6英尺高男操偶师的布偶举得一样高。

Fraggle Rock改变了Prell的生命，此后的20年来她一直在寻觅着类似的灵感火花。她曾在欧洲与其他布偶节目合作，又参与过皮克斯著名动画片的制作，还参加过一部早已被人遗忘的动画电影《别惹蚂蚁》（The Ant Bully）拍摄。她始终没有再找到她在大青蛙那段时间的魔力。直到2006年的某天，一位朋友说服她到Valve面试。

Karen被这办公室丰富多彩的氛围惊呆了——尤其是一张张年轻的面孔。她感到自己有点老了，可……这地方让

她很有灵感！她立刻就回想起了她第一天走进大青蛙摄制组的情形。她以前从没玩过游戏，可这对她来说不是问题。于是她以动画师的职位加入了Valve大家庭，晚上她会帮忙测试恐怖大作《求生之路》。许多年轻的Valve员工每次听到她尖叫的咒骂都会捧腹大笑——看来她又被Bomber炸得什么都看不见了。

第一部《传送门》并没有很多让动画角色发挥的机会，因为预算有限。《传送门2》不同了，Prell和她的动画师以及美术团队变得举足轻重，要实现作家们想象中那些独特的“个性球”机器人角色形象全靠他们。不过首先，作家们得提供给他们那些“个性球”角色的特征和背景故事。

一条橙色的金鱼成了关键。作家们在YouTube上找到了一则俄勒冈海岸水族馆的广告，结果被里面一个小明星深深吸引：那是一条在浴缸里的小鱼，它用超可爱的声音重复：“我要去嘛。我要去那个水族馆。”或许可以让其中某一关里某个球也说那样的话。于是团队立刻行动了，他们把水族馆的台词放到了游戏里，看看要是一个机器人球有了自己的动机会是什么效果。结果，办公室里所有人都开始模仿那条鱼说话，就这样，办公室内部出现了可怕的模仿病毒。

其他潜在的角色设计也开始初现端倪。其中一个看起来像尤达大师的老球，玩家发现它时，它这辈子都呆在他自己的那个12×14英尺的小世界里。它对那个房间的一切都了如指掌，甚至认识房间里每一根墙面裂痕。然后，和柏拉图的“洞穴寓言”（见柏拉图的《理想国》）中描述的那样，玩家帮它来到了外面，它一生中头一次看到了房间以外的世界，于是不可避免地崩溃了。

Pinkerton设想了一个叫Quint的球，取名自电影《大白鲨》里的角色。它是一个A.I猎手，而GLaDOS就是它的白鲸——溜掉的那条。你还会遇到一个笨手笨脚、疯疯癫癫还很不自信的英国球，它当时的名字是Pendleton。动画师Richard Lord在“两个机器人，一根扳手”中的出色表现促使作家们都极力推荐他在初期测试中为Pendleton配音。

剧情还不是很明朗，作家们想象着这6个球在不同阶段与玩家和GLaDOS互动的情形。和“两个机器人，一根扳手”中一样，玩家可能会同时与两个球打交道——这可能是玩家的选择。或许在对GLaDOS的Boss战中，你可以从6个球里选2个配合你，就像《质量效应》里选择队友一样。

虽然有很多的球，作家们都意识到，故事主线仍然必须以Chell和GLaDOS之间的畸形关系为中心，球可以成为不错的陪衬。你与它们混得越熟，GLaDOS越是嫉妒。她会用变态的手段把你抢回去。有个最后没能最终进入游戏的片段是这样的：玩家到达一个新谜题房间时，会看到烤牛肉烛光晚餐，这是GLaDOS精心为你准备的。可当你走进后，你会发现牛肉已经冰凉，然后会听到GLaDOS责骂你说你背着她和其他机器人鬼混……

2009年夏天，新版本《传送门2》取得了相当可观的进展。Pendleton已经确认成为新角色，后来重新命名为Wheatley。还有几个新的谜题元素例如光桥和激光也已确定下来，GLaDOS也会以一种震撼的方式浴火重生。

75. 第七章：Karon Prell，身边挤满了Valve的动画师

元素都备齐了，可是这些是否足够做成一款像《半衰期》或《光晕》那样的完整大作呢？团队还很担心。所幸，一个潜在的解决办法就在DigiPen等待着。现在，该让《传送门》体验到涂鸦的力量了。

第八章：颜料的力量

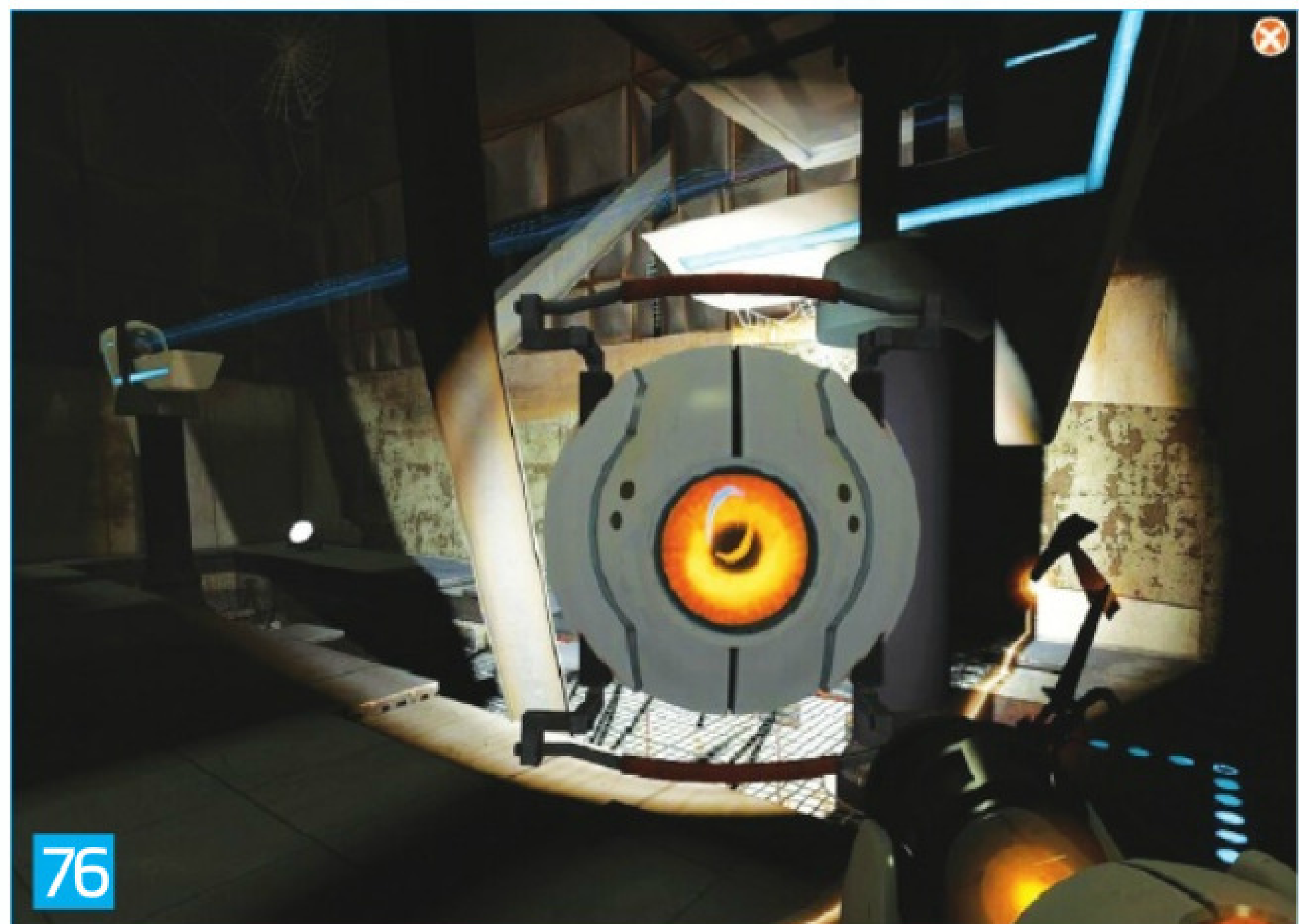
旧金山莫斯克尼会议中心深处，在英特尔和索尼这样的大公司展台后面，游戏开发者大会（GDC）的学生作品展区是给大学生展示毕业设计的绝好舞台。Tejeev Kohli就是其中一名。即将从DigiPen毕业的他和他的小组刚刚完成了《TAG——颜料的力量》（TAG：The Power of Paint）。在这款FPS里，玩家可以用手中的喷枪来改变墙壁或地板的属性。蓝色颜料能把你粘在表面上，然后你就能和电影《皇家婚礼》（Royal Wedding）中的Fred Astaire那样在墙上行走了。

要是Tejeev是个直言不讳的人，他就会承认他和他的小组，包括Brett English、Ted Rivera和“银行”Charnchaichujit四个人，都想进入Valve。可是他们在“四月职场”上并不顺利，从Valve来的Robin Walker路过看了看他们的游戏，可他看上去对他们的游戏毫无兴趣。所以你可以想象，当Tejeev在GDC上看到6个Valve员工同时出现在他小组的展台边时有多吃惊。这个游戏已经获得6项提名，现在Valve对他们非常感兴趣。2009年夏天，Teejev和他的搭档们毕业，来到Valve开始了第一天的工作。

在多数软件公司，新人们都要花和几年来熟悉门道。比如在测试部门呆着，偶尔能旁听一下大的会议。可Valve不这么对待新人。就和Karen Prell当年直接就被Jim邀请去拍《大青蛙布偶秀》一样，毕业生们立刻就被要求把涂鸦技术运用到Source引擎中去。

《传送门》团队一直很关注TAG。他们曾为在《传送门2》中添加一支喷涂枪进行过几次讨论，可没人想到怎么才能把TAG的机理与传送门相结合。这种模糊的前景在某天晚上开始清晰起来了。TAG小组在公司服务器闲逛，突然发现了此前Valve在电影院里做的那个内部交流中的一个实验项目：“Blobulator”，瞬间茅塞顿开。或许，根本不







76.独家：《传送门2》早期版本中的另外一个“个性球”机器人

77. Chell和GLaDOS将是《传送门2》故事的核心。Pendleton被改名成了Wheatley，成为又一个经典角色

需要一把枪来实现颜料的作用，而是利用液态技术，而传送门本身就可以起到枪的作用：你可以在不断滴下的涂料底下开传送门，在另一处再开一个，不就解决了？年末，涂鸦功能在《传送门》引擎中已经可以实现了。不过之前那个粘人的涂料被取消了，因为玩家会被这种天地混淆的设计弄得没有方向感。

在Valve，对每个游戏都有4个评判标准：故事、游戏性、美学以及性能，也就是游戏能否在电脑上顺畅运行。颜料可以增强游戏性，但当时Valve开始担心别的东西——故事好像没有重心，有太多的球型机器人，看起来都差不多，只是眼睛的颜色不同，美学上也不太和谐。这个游戏需要的不仅仅是多达80个有白墙的测试房间。

这些担心直指一个更基础的问题：故事。作家们还没琢磨出一、二代之间究竟相隔多少时间。一代的故事发生在2010年左右，也就是在《半衰期》一、二代之间，可以看做是《半衰期》这个更加庞大世界中的一段插曲。《传送门》和黑山基地（《半衰期》中的科研机构）之间的关系，粉丝们有过无数种猜测。毕竟蓝色“传送门风暴”就是《半衰期》系列中的外星侵略合众军（Combine）从另一个空间入侵地球的入口。

作家们心里很清楚粉丝的期望是什么，所以他们尝试了一些有趣的可能性。曾有一段情节是说，Wheatley告诉玩家：“刚才有个拿着公文包的家伙来过找你。”这明显是指G-Man。当然，这句对话最后还是被删掉了。团队在游戏中故意留下了一些彩蛋，但它们的作用并不是让传送门与《半衰期》的关系更紧密，而是恰恰相反。“要是我们暗示太多，那玩家肯定会喊：‘快给我们《半衰期3》呀，你们这群混蛋！’”Wolpaw说。

有个好办法能把《传送门》与《半衰期》分割开来，那就是把游戏的时代设置在未来——至少5万年后。光圈科技原址看起来完全荒废。小组与原画师Jeremy Bennett和Randy Lundeen开会讨论如何增强《传送门2》的美感。于是这支艺术队伍开始对场景“胡作非为”，制作了许多能够看出时间沧桑的破烂景致。

不过，肮脏不堪的测试房间没法解决一个大问题：怎么才能在一个10小时长的游戏里让玩家不断发现惊喜呢？绝大部分高成本动作游戏的关卡千变万化，可《传送门2》只是个破烂得面目全非的迷宫，所以在艺术和故事上都要仔细斟酌。

游戏其他方面的进展则相对较快。《传送门》结局的音乐脍炙人口，《传送门2》的作曲Mike Morasky想随着玩家解开谜题的进展来让音乐实现互动，如在橙色颜料上跑，音乐就会相应加快；当你飞跃成功，音乐就会欢快起来，祝贺你成功。Morasky说：“谜题们感谢你跟它们玩儿，它们爱你。”

游戏试玩者都很喜欢一边听互动音乐一边到处喷颜料的感觉，可是编剧一直在纠结怎么把颜料结合进剧情。在公元52000年，怎么还会有颜料这么老土的东西？

有办法了：要是他们重新把《传送门》“前传”给用上，会怎么样？

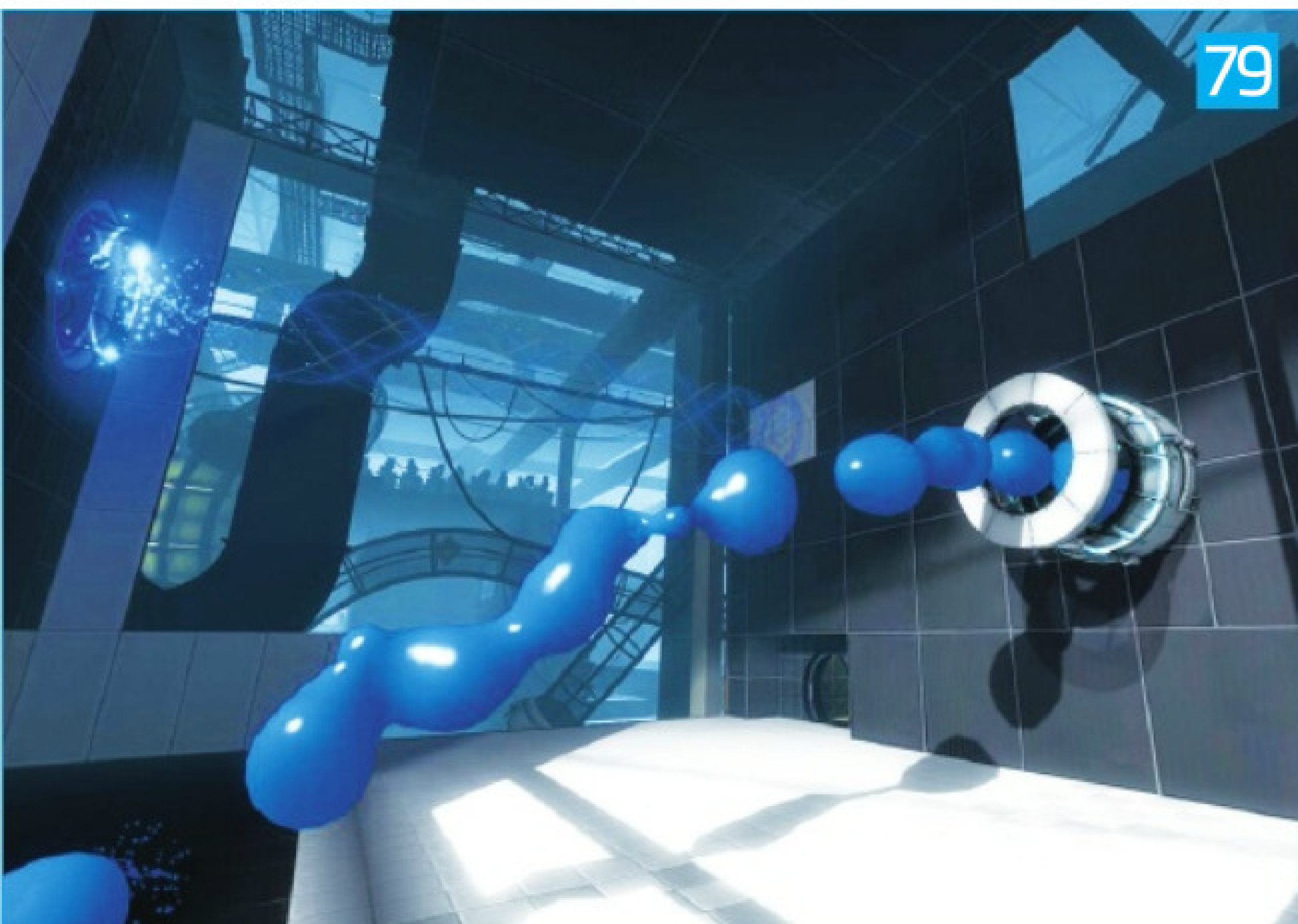
不，时间旅行行不通。可行的办法是将光圈科技设计在地下深处，玩家会发现1950年代Cave Johnson曾使用过的废弃的遗址。在镭射和光桥这种现代魔法还没出现的时代里，玩家可以充分体验到颜料技术和动作特技的魅力了。于是，游戏的“地下章节部分”诞生了。Cave Johnson被重新打造，从一个南方绅士变成工业大亨。

游戏的轮廓开始愈发清晰，可作家们依然没办法把玩家为什么会进入地底解释清楚。要做到这一点，GLaDOS可能得被迫从光圈科技的“谎言女王”宝座上退下。要是她还在管理一切，就不会让玩家走出她的测试房间。所以她要被除掉，甚至还可能要与玩家结盟，找到返回地面的办法。

Wolpaw和Pinkerton爱死了这个玩家与GLaDOS共渡难关的创意。为了突出这一点，他们把注意力放在了玩



78.第八章：Teejev Kohli、Brett English和“银行”Chamchaichujit





79.《传送门2》中的颜料技术
80. TAG中，玩家可以把颜料洒到各种表面来改变其属性

家遇到的第一个个性球Wheatley身上。根据原先的剧本，GLaDOS在游戏初期就干掉了Wheatley，可试玩者和编剧都很喜欢这个歇斯底里的声音，让它变成一个核心角色如何？甚至可以写成他想从GLaDOS那里夺权篡位……

于是，其他几个球都被取消或挪到了游戏结尾处，这样就出现了一个三角关系，主角就是Chell、GLaDOS和Wheatley。

尽管如此，作家们觉得距离故事完成还是有点距离。Wolpaw坐在办公室角落里，单曲循环《横冲直撞斗飞车》（1977年经典电影）的主题歌“East Bound and Down”，其中一直萦绕在耳边的一句歌词是他的真实写照：“我们的路还很长，可时间却不多……”。压力越来越大——Valve已经准备让玩家知道他们的下一部产品是《传送门2》了。

第九章：奇怪的一对

1959年，Copthorne MacDonald正在为大学毕业设计而全力以赴。不不，他可没去DigiPen学院。朋友们都叫他Coppie，他是肯塔基大学电子工程专业的学生，也是个业余无线电爱好者。他的毕业设计是要证明有办法利用短波无线电语音器材向全球发送图片文件。于是，“慢扫描电视”（Slow Scan TV，简称SSTV）诞生了。

SSTV是个具有里程碑意义的发明。苏联人利用它从月神3号探月卫星上传回了月球背面的首批图像；阿姆斯特朗则从阿波罗11号登月舱传回了大量的图像。而在2010年3月1日，Valve决定利用SSTV向粉丝们传输《传送门2》的首批图像。

那天，登录Steam玩《传送门》的粉丝们发现了个小小的升级，游戏里出现了26个新的闹钟收音机，每个收音机都发出一系列哔哔的声响。很快，聪明的粉丝们发现那些声响是SSTV的画面传输信号。图像上的数字和字母经过解码，指向了华盛顿州柯克兰市的电子布告栏。以56K调制解调器向它拨号，玩家们看到了“GLaDOS Login：”的登录输入提示符。《传送门2》活了！有超过250万粉丝持续关注着布告栏上的无线电信息。

几天后，《传送门2》正式公布。关于游戏的第一篇文章刊登在《Game Informer》上。Valve还保证将有两种游戏模式：单人模式和合作模式。合作是Valve一直都梦寐以求的，尤其是在《求生之路》成功之后。合作意味着4个传送门，而不是两个，这样大大增强了游戏策略上的可玩性，而且许多解谜动作是无法在单人游戏中完成的。

团队最初考虑过让两个女性角色设定为多人模式里的玩家形象，后来美工Tristan Reidford想出了两个可爱的机器人，所有人看了都觉得与游戏的基调更般配。这两个叫Atlas和P-Body的家伙外形有过许多版本，都是结合了炮塔机器人和机器人球的特征设计的。

这两个机器人营造出一种劳莱与哈代（美国早期喜剧演员斯坦·劳莱和奥立佛·哈代）式的滑稽气氛，可没人知道怎么把这种滑稽变成一个故事。Wolpaw已经在纠结单人剧情，合作模式剧情的重任就落到了Faliszek一个人身上。

Chet知道GLaDOS必须以某种形式出现在合作模式里，不过那样的话，GLaDOS和那两个机器人间就会存在某种紧张关系。可她干嘛要恨自己的一部分呢？要回答这个问题可不简单。Chet很快找到了办法：她发现两个机器人越来越像人类，而开始恨它们。和皮克斯的《机器人总动员》（Wall-E）一样，两个机器人因为找到许多散落在光圈科技里的充满人类悲伤情感的物品而受到了感染，例如印着“最佳爸爸”的杯子或一本钉在墙上的连环漫画。GLaDOS会气急败坏地在无处不在的扩音喇叭里大骂那两个不争气的机器人，以示不满。

在合作模式的邀请试玩后，Faliszek回忆道：“玩家



81. 第九章：Atlas和P-Body

们想要属于他们自己的故事，然后讲给别的玩家听，他们不想再听GLaDOS说这说那。合作模式违反了《传送门》的叙事规则：在玩家思考解谜方法或正在行动中时，不要打扰他们。最终，团队意识到合作模式并不需要滑稽又紧凑的对话。是他们自己想多了——GLaDOS只想正常地耍耍那两个机器人，假装比较喜欢其中一个也行。

2010年E3时，合作模式已经基本完成。但在E3前5天，Valve宣布了粉丝们不太乐意听到的消息：《传送门2》无法准时在秋季发售，因为西雅图方面遇到了点问题。

第十章：做游戏不简单

2010年6月中旬，洛杉矶圣殿剧院（前奥斯卡颁奖典礼的会堂）的灯光暗下，上千名记者、零售商、以及开发商汇聚在索尼的E3发布会上，听到一个熟悉的A.I.声音：“惊喜倒计时3……2……1”那是GLaDOS的声音！

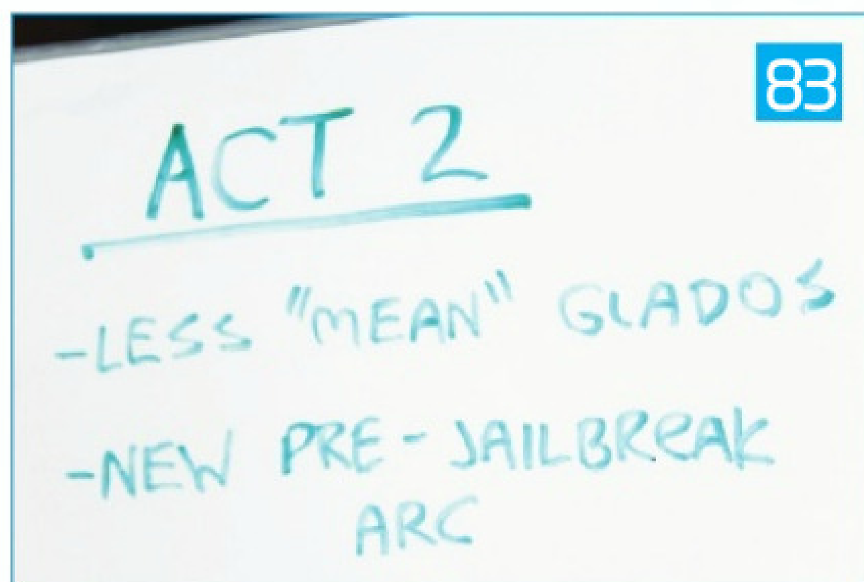
随即，身穿红色Polo衫的Gabe Newell大大咧咧走上台来。就在观众半信半疑时，Gabe露出一丝微笑。他太喜欢看到人们吃惊的表情了。

对很多对此事有了解的人来说，看到Gabe出现在PlayStation发布会上实在非同小可。过去的几年里，Newell一直在与索尼对着干，甚至把PS称作最糟糕的开发平台。就像史蒂夫·乔布斯对待Adobe的Flash一样。Valve的所有游戏都登陆PC和Xbox 360，可从没在PS3上发售过。

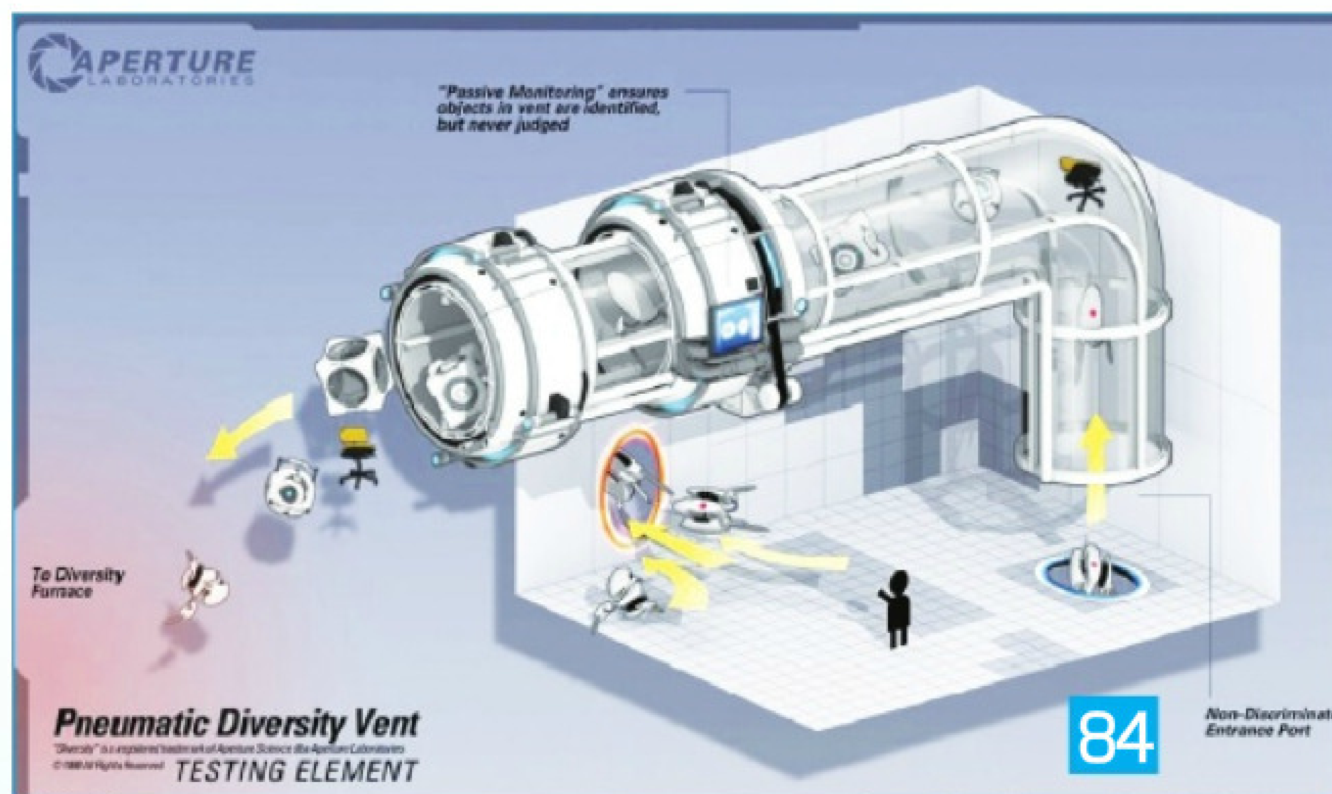
风水轮流转，Newell对微软的封闭式Xbox 360系统耿耿于怀，因为Valve无法在那个系统里直接与玩家实现交流或升级游戏，做任何事都必须通过微软。他发现，索尼的平台相对开放，能很好地支持Steam的服务，PC玩家甚至可以直接与PS3玩家进行联机。

Valve的总部里，一个更大的消息正在浮出水面。由于





82. 2010年E3上，Gabe Newell宣布《传送门2》将登陆PS3
83. Wolpaw于是写道：“GLaDOS不能太凶”





84. “气压差阀门”设计在最后时刻被砍掉了
85. 会议中的Wolpaw压力很大

增加了颜料和对应的剧情，《传送门2》无法按时发售了。6月9日，Valve发出官方声明表示“发售日待定”。于是游戏延期到2011年。粉丝有点失望，但并不感到意外。

Valve对游戏剧情的精益求精是行业出名的。不过一直到2010年暑期，剧情小组还在纠结那8个球。关卡小组已经设计了超过60个测试房间，可大多数没有配套剧情。“大家眼巴巴看着Erik，等他能想出一个好故事。”Newell回忆，然后他开玩笑说，“其实都是挺幸灾乐祸的。”

经历3次大手术后健康大有好转的Wolpaw感到了巨大的压力。在团队会议时，他窝在椅子上，把T恤的领子拉到鼻子上，透过衣服的纤维呼吸着。还有一大堆的对话要写，已经完成的对话还写得不够出色。

在新一轮的试玩中，玩家抱怨GLaDOS对玩家太坏了。有一处，她甚至用非常详尽的语言描述她将如何杀死玩家。她如此之傲慢，以至于她在后期被Wheatley变成土豆电池后，测试玩家都不愿带上她。Ellen McLain是为GLaDOS配音的演员，她也反感这样的对话，她觉得这不符合角色的个性和游戏的基调。

Wolpaw听着这些刺耳又诚恳的抱怨，为了告诉所有人“我知错了”，他走上前，在白板上用蓝色马克笔写道：“GLaDOS不能太凶”。然后他回到位子上做好，带上耳机，听起了《丹麦女王》，这是John Grant唱的一首悲伤的歌。这有助于Erik深入GLaDOS那“被动进攻”的心理状态。

不过即使在这最黑暗的时期，还是会有令人鼓舞的情况。在E3上首次公开的搞怪角色Wheatley引起了强烈关注。Wheatley使用了临时配音，主要是因为英国演员Richard Ayoade的档期有点问题，后者扮演的最著名的角色是《IT狂人》（The IT Crowd）中那个傻乎乎的Maurice Moss。

因为档期一直搞不定，Valve于是想到聘请英国喜剧演员Stephen Merchant，他也是英版《办公室》（The Offcie）的创作者之一。开始配音组觉得这份邀请没戏，没想到Merchant竟二话不说就答应了。最终，Merchant的出色配音为这个角色增添了极强的个性，那种平滑的抑扬顿挫在整个游戏史都很难听到。

Valve的每个项目都会有一个审批的过程，一群Valve的高层员工组成的一支队伍负责玩通游戏，然后回答一个问题：这个游戏是否配得上玩家对Valve的期望？2010年8月，审查开始，除了建议砍掉“气压差阀门”这个设计外，得到的反馈基本是正面的，得到的反馈基本是正面的。不过，对故事的反馈没那么尽如人意：剧情还不够流畅，节奏也需要重新把握，结局还没有写好。“把游戏做完整”就是Valve官方的反馈。用GLaDOS的风格说就是：“官方测试结果：本故事的状态依然不令人满意。”对外界来说，《传送门2》肯定会在游戏展和大会上获得大奖，必定获得商业成功。然而距离发售只剩几个月了，它还连个结局都没有——更不用提结尾曲了。

第十一章：我曾想弄死你

2010年夏天的某段时间，Jonathan Coulton意识到自己可能并不想为《传送门2》写结尾曲。他觉得无所谓。Coulton在Xbox Live上的用户名是JoCo4Realz，是个独立摇滚乐作曲家，最有名的作品是黑人说唱歌手Sir Mix-a-Lot那首“Baby Got Back”的轻摇滚版翻唱，当然了，还有就是《传送门》那首心理扭曲的结尾曲，这首由GLaDOS那电子声音演唱的歌曲引起了玩家的疯狂崇拜。

Coulton是电子游戏一代的扬科维奇("Weird Al" Yankovic，美国最为著名的歌曲恶搞专家)，区别是扬科维奇没有念过耶鲁，也没为400多个粉丝组织一次加勒比海游轮活动。在那艘游轮上，自发组织起来的粉丝用手摇铃表演了他的“Still Alive”（不骗你，YouTube上有证据）。

Valve所面临的《传送门2》结尾曲的挑战，也正是让Coulton头疼的。第一首歌是如此之深入人心，要达到它的水准几乎不可能。为了灵感，Coulton几年里不定期和Wolpaw见面讨论，可都没什么收获。Coulton问：怎么才能让歌曲有与一代结尾那样有着强有力的动人瞬间呢？”Wolpaw回答：“我们甚至连故事怎么收尾还不知道。”也就是说，为一部还没有结局的游戏作结尾曲比登天还难。

那次谈话发生在2009年。一年过去了，Coulton一直都没有收到Valve的消息。他心存侥幸地以为自己可以逃过一劫。事实是，Valve是想在去找Coulton的麻烦之前先把自己的烂摊子收拾好，他们已经讨论了多个版本的结局，其中一个是Chell最后终于能说话了，但只说了一个词“是的”，然后游戏结束（这样就会打破Valve的游戏主角从来不说话的传统）。另一个点子是让Coulton写几首玩笑式的歌曲来耍玩家，让他们以为游戏结束了。他们甚至还想让Chell和GLaDOS来个二重唱，当然，最后也放弃了，因为Chell不会开口！

秋天的某一日，Coulton终于得到了Valve的消息，他们已经准备好商量结尾曲的事了。Coulton见到了《传送门2》的早期版本。在结局还没定数时，所有人达成共识，让GLaDOS和Chell分道扬镳。GLaDOS觉得欺负你Chell对她没好处，你太难杀了，她每次和你折腾，最后受伤的总是她。Coulton想了想，觉得这与一代不太一样，顿时有了灵感。没错，他可以写一首“分手歌”，讲述一个电子声音如何不再爱一个哑巴女孩的故事。

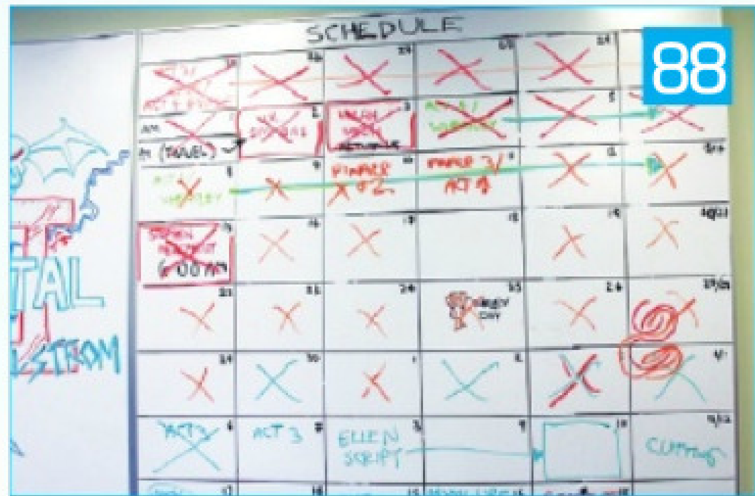
时间不多了，但Coulton不慌不忙，因为他是高效率的作曲家。几年前，他每周就为自己的网站作一首新曲子，名副其实的“每周一曲”。于是，在他布鲁克林的家里，一把吉他，一台iMac，他开始弹拨吉他，对着麦克风胡唱一气，等着旋律的诞生。很快他便找到了感觉，于是开始写歌词。他开始在Google文档里写他想到的每一句歌词，第一行很简单：“Well here we are again. It's always such a pleasure.”（我们又见面了。见到你总是那么高兴）接着他就找到了最终定曲的旋律。游戏结局处，Chell被踢出光圈科技，门在她背后关上。这一幕启发了他，于是他想出了这句歌词：“I used to want you dead, but now I just want you gone.”（我曾想弄死你，但现在我只想让你滚）

历经了几年的等待和数月的茫然，《传送门2》的结尾曲在几天里就轻松搞定了。Coulton在编曲里加入了一些电子鼓的节拍，润色了一下歌词，就把它寄给了Valve。

Valve的编剧爱死了这首歌，这是个好消息。在编剧的办公室墙上有张巨大的白板写着时间表，上面清楚地标着







86. Jonathan Coulton
87. 这是Valve寄给Jonathan Coulton用来玩《传送门2》的笔记本
88. 白板上的2010年12月17日是最后期限

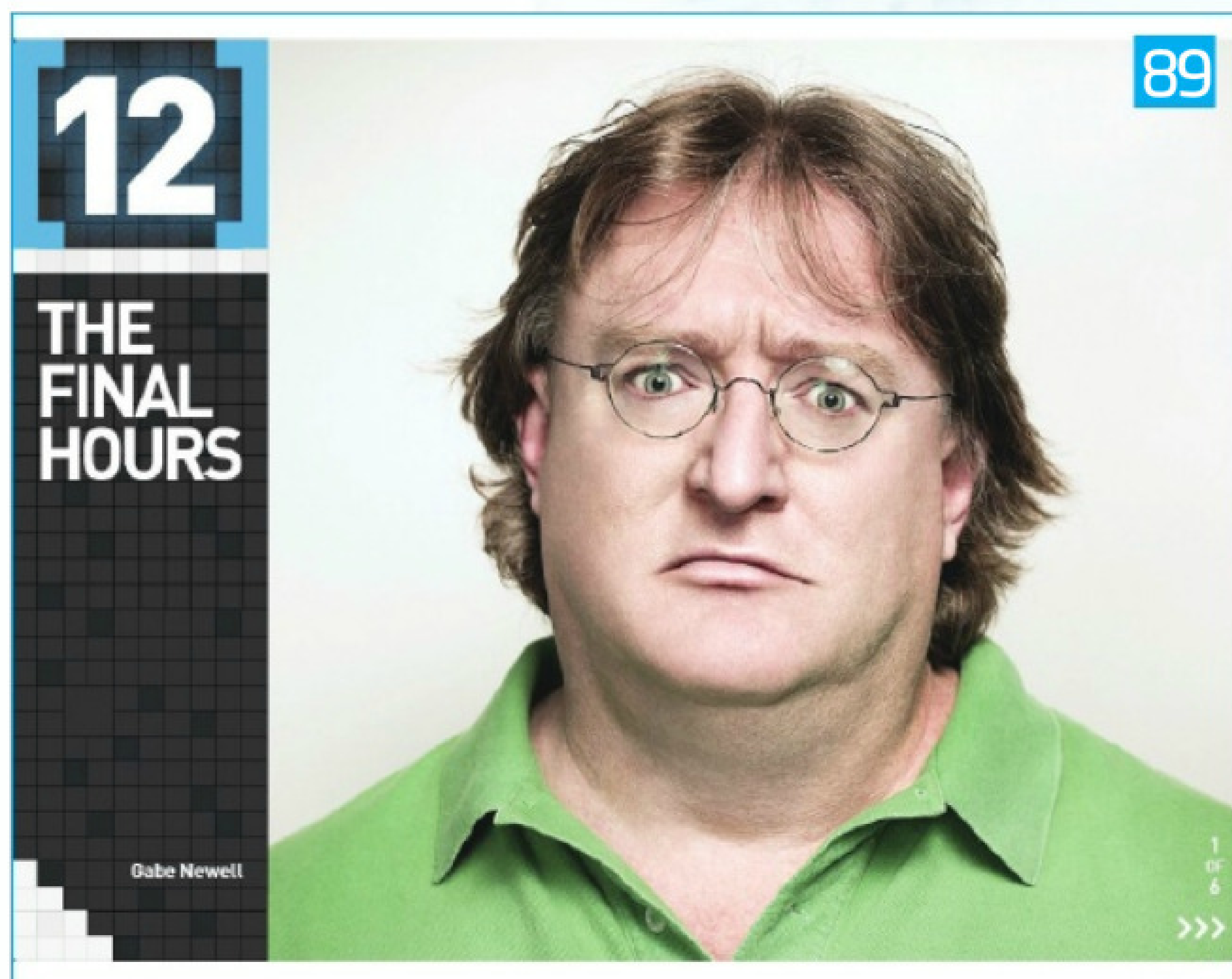
2010年12月17日——最终定稿日。在那个日期前完成是没戏了，不过到1月初，活还是差不多都干完了。Jonathan Coulton从他那艘“JoCo号”加勒比海游轮上一回来，就去西雅图为Ellen McLain录制GLaDOS的歌唱了。

第十二章：最后时刻

2月某天的上午10点，Valve总部里，Gabe Newell端着咖啡走进了15楼的会议室。今天他穿的是黑色Polo衫。他拿起一个遥控器，打开了会议摄像头，把他自己的影像传到印第安纳州阿克隆市的Tippecanoe Valley高中。“大家好，我是Gabe Newell。”他边说边用手指划动手中的iPad屏幕。今天是Valve史上最重要的一天之一：《传送门2》完工并送交微软。在接下来的40分钟里，Gabe Newell却在与一所高中的学生们闲聊。

这样的故事早让Gabe Newell成为了一个游戏行业的传奇。他经常这么离奇地出没于游戏界内外，随便把自己的邮件公布给大众看，还经常回复一些莫名其妙的粉丝要求。比如几个月前，某论坛里有个叫Zwolf11的孩子需要5个朋友捐助他自己的“爱心之环”（Hoops for Hearts，美国心脏协会的一个基金会）慈善基金。他傻乎乎地在论坛上表示说自己真的没有5个朋友，于是他给Gabe写信想要他捐款。几分钟后，他发现自己的账号里出现了来自Gabe的100美元。相较于下一个例子，这100块实在是太便宜了：某天Gabe头脑一热花了几千美元飞到澳洲去见一个粉丝，就因为那个粉丝在网上发起了一个叫“飞翔的Gabe Newell”的基金。

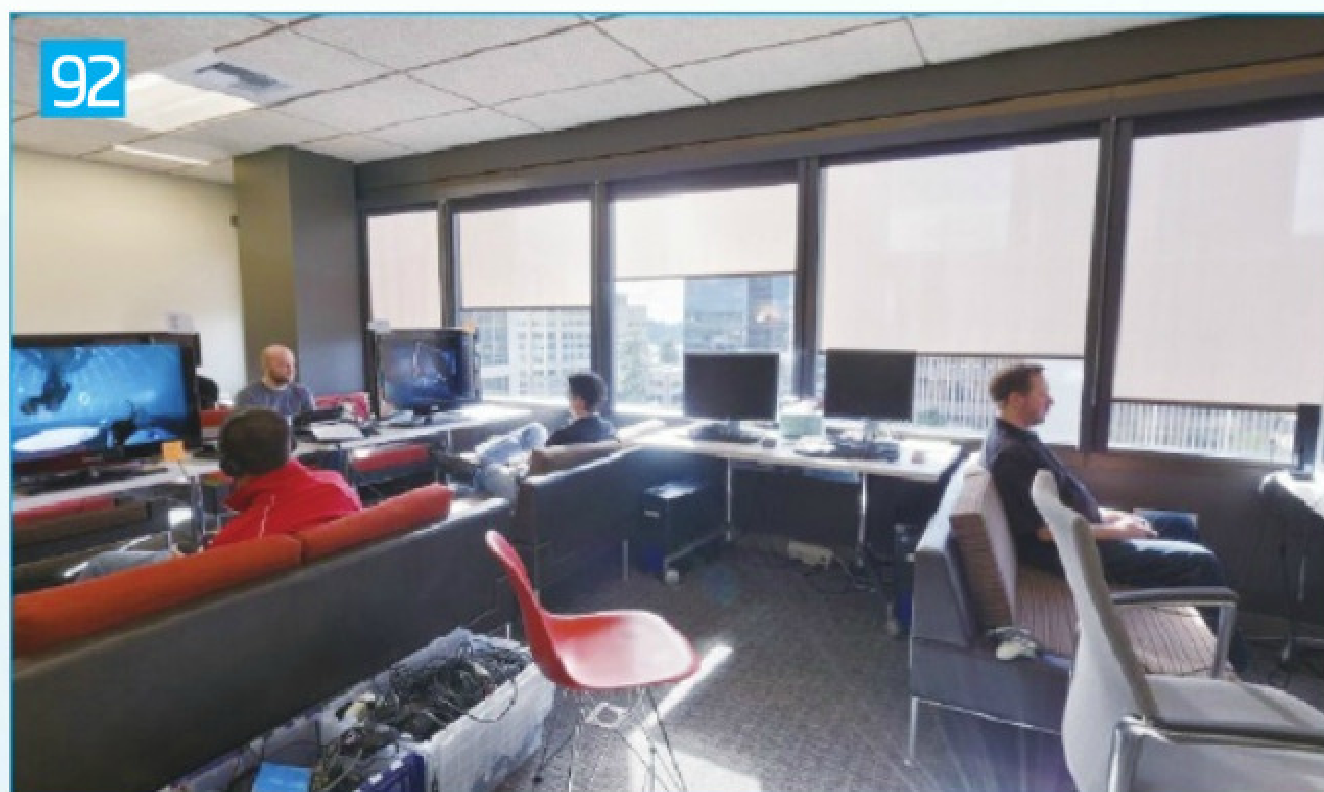
Gabe Newell做这些事，是出于对玩家们的关心。每当他演讲的时候，“顾客”一词在他口中总是那么充满感情。粉丝们感受到了，所以他们愿意花时间制作漫画版的Gabe视频放到YouTube上，其中许多视频都有数十万计的点击量。很明显，粉丝们感到自己已经离不开Valve，他们已经和Gabe心心相印……就像光圈科技里的Chell和GLaDOS那样。





89. 最后时刻的Gabe Newell，注意他的表情，每次出刊前的小编也是这个样子
90. 测试办公室，团结紧张，严肃活泼





91. 总监Jeremy Bemett
92.正当《传送门2》测试时办公室的全景照片

就在Newell和那些学生聊天的时候，你难以想象他此刻心中的巨大压力。他把这个游戏称为Valve史上最好的游戏，可他担心这个胜利会不会付出太大的代价。“我们的几个私人牙医告诉我们：‘我们不知道你们是干什么工作的，但你们必须停下来，否则你们的牙都保不住了。’”Newell说，他们有个员工已经因为压力过大导致严重的磨牙，甚至需要戴咬合板保护它们。“这和你工作优不优秀无关，”他说，“人都是会崩溃的。”

在办公室的另一边，一些人在《传送门2》“测试房间”里忙得热火朝天。这是一个“作战室”，员工们在拼命测试每个版本的《传送门2》，与未知的Bug战到最后一分钟。在墙壁上的白板写着“已知的问题”列表，这些是在《传送门2》完成前必须解决的，其中的第一条是“游戏太完美”。

没人知道那条是谁写的，肯定不是Erik Wolpaw。今天他在办公室里紧张地来回踱步，手不停得摸着留了几周的络腮胡。早上他心急如焚，因为Coulton写的新歌被泄露到了Youtube上，所幸没多少人注意那个视频。他小小的办公桌上堆满了《传送门2》的T恤和汗衫，还有英国情景喜剧《冤家对对碰》（Coupling）的DVD，当然，还有他那最爱的枕头。一个可爱的小“伴侣方框”放在他的显示器上面。Wolpaw为这个游戏深感骄傲，尽管这一切都来之不易。和任何优秀的作家一样，他琢磨着要是自己再多写一句玩笑，或再多来一句对话该多好。可惜现在一切都无法回头

了，《传送门2》已经完成了。

设计团队的其他办公桌也都差不多。Jeep Barnett在他那个黄色的充气座椅上前后摇摆，他正在看着公司发的Email，那封信是关于《传送门2》正式完工后，公司为他和其他员工准备烹饪课程的信息。看来，所有人都有自己的方式来释放最后时刻的压力。

在这个办公室里，你看不到普通公司的等级制度。没有一间独立的单人办公室，也没有经理在那里吹胡子瞪眼。只有一群具有非凡创造力的同胞兄弟（当然，也有一些姐妹）汇聚在一起。14年前，Valve只是一家为《毁灭战士》和《雷神之锤》的粉丝做射击游戏的小公司，如今形势已经逆转。它一直在成长，它“为所欲为”的公司文化吸引着行业内无数的天才头脑。

一想到这些，Karen Prell就会回忆起30年前，她那些可爱的同事们边吃着水果卷边看Fraggle Rock的情形。那时，包括TAG在内的好多Valve员工都还没出生呢。Karen为自己与这些年轻的心在一起工作感到骄傲，她已经融入了新一代。Valve的员工也因为《传送门》与一个新的玩家群联系到了一起：员工们的孩子。每当Jeremy Bernett谈到他5岁和7岁的孩子是如何被GLaDOS逗笑的时候总是两眼放光，他说：“我觉得这游戏的副标题应该是：‘这游戏会让你比现在聪明12岁’。”

到了下午，快节奏的测试接近尾声。Valve已准备好上传那个他们所希望的《传送门2》的最终版本。现在是2011年2月16日下午2点41分。没错，Erik Wolpaw还醒着呢。

第十三章：世界即将改变

刚完成一个游戏后的几天里感觉很怪。在经过辛苦工作后，还要经历一种奇特的煎熬：游戏是做好了，可还要等两个月全世界才能玩到它，到时你才能看到玩家的反应。回忆过去的3年，你会思绪万千，这游戏对得起玩家的期待吗？我们工作要是能再认真点呢？或许游戏还会有些不同吧？你边想着这些东西，边回到正常的生活中来。你开始重返干洗店、花更多时间在家、重新联系上那些疏离几年的亲朋好友。当然，Jeep Barnett又几十年如一日地去把头发剃光了。

Realm Lovejoy在公司很少说话，以至于同事们都以打赌她开会时会不会说话为乐。但你可别说，她和很多艺术家一样，在她的思考和创作全部都已经在脑海中完成了。游戏完成后，3月初的一天，我发Email问她：“你会画一幅什么画来代表《传送门2》”。她的回答如下：

“我会选择画‘伴侣方块’。我们开发中最重要的一步就是要去拥抱抽象，而不是和它对着干。我们没有做一个普通的方块，而是做了这么个具有象征意义的方块。它上面的那颗爱心，就好像在一个冰冷的物体上播下了人性的种子。一些另类的元素，比如炮塔机器人那尖细的高嗓门和方块上的爱心，都为这个枯燥的环境增添了生气、亮点以及不确定性。即便是最不起眼的东西都充满了无限的可能性和未知。我坚信这就是《传送门》教会我们的。”

看着她的回信，我想起了“核子猴”小组里的另一个成员Jeep Barnett谈起自己的母亲。每隔几个礼拜，他都会从邮箱里收到她母亲亲手制作的礼物。有时她在后院里捡到一颗树上落下的坚果，她会给它沾上纽扣做眼睛然后寄给儿子。还有许多其他的更精致的礼物。Jeep最近还清了他的学生贷款，于是他收到了一份来自爱达荷州的大礼物：“盒子里的派对”。打开包装，一张贺卡大叫一声“祝贺你！”边上放着一罐五彩纸屑，一顶花冠，和一副烧烤手套。这些礼物就像伴侣方块一样，一些普普通通的东西——一颗坚果，一个盒子——都能在瞬间变得意义非凡。

所有游戏制作者都渴望创造一款游戏，它有丰富的内涵、意义和简单的核心原理。如果成功了，就像《传送门2》那样，玩家会感到自己被游戏深深吸引，他们对自己说：“再多玩一个测试房间就马上去睡觉。”结果却根本停不下来。要是你在每天的工作中都能看到那样的成果，那你付出的再多的时间、再大的牺牲、再苦的挣扎都没有白费。

今天的游戏业充斥着Facebook和移动平台上的游戏，但Valve这两样都没有涉足。但就像《传送门2》中合作战役一样，在线游戏显然在未来会举足轻重。事实上，《传送门2》可能是Valve最后一款有独立单人战役的游戏了。对这一想法，Newell还正在仔细斟酌中。但他知道Valve在将来的短期和长期项目上都需要继续努力创新。

Newell下班了，他知道，自己有一支多么不可思议的团队。这支队伍不会跟随大流，但他们会创造大流。Gabe已经有了好多的点子，包括一个已经在开发中的高度机密的项目——在未来5年内都不会拨开面纱。“5年之后，当你回眸过去，就会感觉好像在回眸石器时代。”说完他便消失在了回家的路上。P



94. 《传送门2》这一页现在已经翻过，Gabe的脑袋里在思考什么？这才是留给玩家最大的谜

13 THE WORLD IS ABOUT TO CHANGE

THE DAYS AFTER finishing a video game must feel strange. After years of toil, you end up stuck in a weird purgatory. The game is done,





93. 第十三章：《传送门2》的象征符号“爱心方块”

《恶魔法则Ⅲ》是改编自同名小说的MMORPG，本作的故事发生在小说100章以后，异族入侵罗兰的时代背景之下。玩家将经历主角杜维三生转世的兴衰与变迁，并率领人族与异族展开万年的种族之战，最终弑神。游戏展现了一段具有玄幻色彩历程。

网游评测：恶魔法则Ⅲ

游戏名称：恶魔法则Ⅲ	官方网站：http://em3.kongzhong.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：封测（2011年5月11日）
开发公司：空中网	运营公司：空中网
总体印象	
优点： ● 画面细腻 ● 潜在玩家群体庞大	缺点： ● 新手引导不够完善 ● 职业单一
推荐度（满分10）：★★★★★★☆6.5（推荐）	



本作的画面十分细腻，从登录界面的城镇图片来看，本作的画风偏西式，小镇中的房屋颇有几分中世纪的味道。游戏的实际画面也是比较精细，并且细节的表现不错。不过游戏的职业设定偏少，目前只开放了骑士、刺客与光明信徒3种，分别对应着坦、输出与治疗。凑个副本队伍肯定是没问题了，但玩家相对较少的坦与治疗肯定成为了游戏中的香饽饽。人物模型也很精细，但女性人物的比例有些失调。技能部分的设定看起来很有意思，本作是通过技能点来学习与专精技能的，不过鉴于后期对于技能点数的大量需求，故此如何合理分配技能点数是玩家首要考虑的问题。另外本作中的攀岩特色显得格外有趣，很多场景玩家都可以进行攀爬，不知道后期的国战、城战一类的地方会不会让使用此种技能。

本作的新手指导比较一般，但是好在难度较低，初期跟着剧情走就可以了，5级后通过一个任务可以直接到60级脱离新手期，让人感觉跳跃性很大。另外本作的按键可以自由更改，这在强调个性化的今天来讲是相当实用的。

作为一款改编自同名小说的游戏，本作中的一些设定还是颇让人感到惊喜的。不过鉴于时下网游玩家的刁钻口味，《恶魔法则Ⅲ》能否让习惯WoW模式的玩家们满意，还要看公测后的表现了。

《卓越之剑2》从严格意义上来讲并不是一款新游戏了，它的前身是第九城市运营的《卓越之剑》，在停服3个月后由九合天下代理再次引入国内，并定名为《卓越之剑2》。那么在这个一人控三职已经不新鲜的今天，《卓越之剑2》能否获得玩家的认可呢？

网游评测：卓越之剑2

游戏名称：卓越之剑2	官方网站：http://ge2.9hgame.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：公测（2011年5月12日）
开发公司：韩光游戏	运营公司：九合天下
总体印象	
优点： ● 画面唯美细致 ● 前卫的一人控三职	缺点： ● 音乐单一 ● 细节表现一般
推荐度（满分10）：★★★★★★6（推荐）	





很多玩家都很关注《卓越之剑2》开服后与前作的区别，其实小的版本更新还是有的，但是核心玩法并没有的变，《卓越之剑2》仍然是一款以家族为基础单位的游戏。那么下面我们还是针对首次接触该作的玩家来说说吧。

游戏最有特色的部分当属家族概念，什么是家族呢？在进入游戏后我们便可以感受到。通常在进入游戏后可以直接创建人物，而本作首先要创建一个家族，然后才可以创建人物。与其它游戏不同的是，本作玩家无论是发言还是做任务，都是以家族为主。创建的人物也是在家族名称后面加一个缀而已，这点与现实生活中的姓与名是一致的。家族角色的性别玩家可以随意选择，但是职业在一开始的时候只有道具师、巫师、元素师、战士和火枪手这5个职业可供选择，随着家族的发展壮大，会慢慢解锁更多的职业。

至于人物模型方面，爱美的玩家则可以绝对放心，韩国游戏一向以精致的画面著称，本作也不例外。不过无论是战斗还是平时，本作的音乐都显得有些单调。除此以外，游戏的升级似乎只有单调的打怪这种方法，倘若加入一些活动的话，我相信会受到更多玩家的欢迎。

《封神演义前传》是一部取材于中国古代神话题材的游戏，玩家要扮演的是《封神演义》中的阐教修道者，从背景故事来说，这是一部讲述正义战胜邪恶的游戏。而游戏究竟是什么样子呢？下面我们就一起来看看。

网游评测：封神演义前传

游戏名称：封神演义前传	官方网站：http://fs.pg88.cn/
游戏类型：MMORPG	当前状况：封测（2011年5月14日）
开发公司：青苹果网络	运营公司：青苹果网络
总体印象	
优点： ● 特效十分绚丽 ● 画面细节表现一般	缺点： ● 音乐效果一般
推荐度（满分10）：★★★★★5（一般）	





根据《封神演义》而改编的游戏数量很多，但精品很少。本作从画面上来说还算不错，可细节表现就一般了。譬如登录界面的巨剑剑，虽然特效十分华丽，但是远距离看上去会显得有些粗糙。还有在人物界面，胳膊与脚有时会出现锯齿。进入游戏后的画面也显得过于单调，尽管游戏设置中有关于画面的选项，但几乎都是调节特效方面的，对于实际画面的效果提升不大。

这次《封神演义前传》共开放了4个职业，分别是武将、刺客、术士和乐师。人物的动作比较流畅，攻击时的动作显得比较夸张和单一，另外游戏的UI做的比较大众，因此熟悉网络游戏的玩家会很容易上手。游戏中存在有商城，但目前游戏中商城的物品比较少，而且价格较贵，譬如现在开放的一个坐骑就要几万元宝，因此估计未来的元宝兑换比例至少在1:100左右。

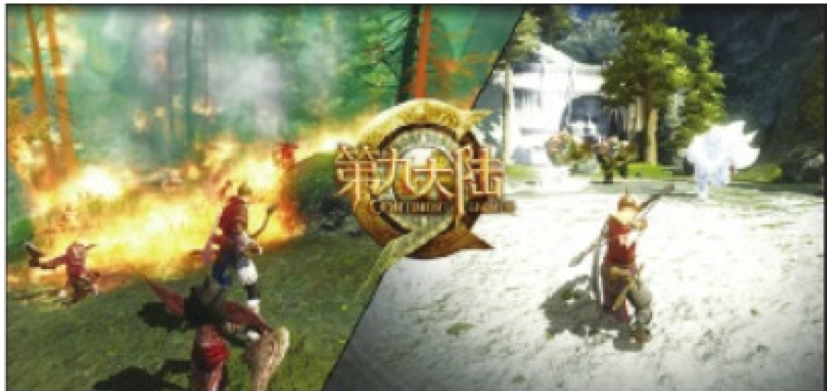
本作的其它内容比较通俗，譬如装备的强化、打孔、镶嵌等等，并且装备强化至一定等级后还会有特别的效果显示。总体而言，本作无论从哪个方面来讲都显得过于中规中矩，很难在时下众多网游新作中脱颖而出。

如今动作网游早已不是新名词。但是一款全视角、3D、无锁定、无站桩的动作网游，也许会让你的眼前一亮，这就是即将到来的次世代3D动作网游《第九大陆》。

网游评测：第九大陆

游戏名称：第九大陆	官方网站：http://c9.qq.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：内测（2011年5月11日）
开发公司：NHN Games	运营公司：腾讯游戏
总体印象	
优点： ● 画面细腻，细节表现丰富 ● 动作流畅，打击感强	缺点： ● 需求配置较高
推荐度（满分10）：★★★★★★★★☆8.5（非常推荐）	







《第九大陆》的图形效果以写实风格展现，所以玩家很容易就能在游戏中体验到爽快的打击感，同时写实风格的画面，也能很完美地展现出那份紧张、刺激的游戏格调。与写实风格相匹配的是流畅的操作感。全键盘操作，颇有当年街机铁拳的韵味。而采用FPS游戏格式的第一人称视角，也彰显出游戏独具特色的格斗韵味。在职业设定中，《第九大陆》对战士系、远程系、法系等职业，都有很完善的描述。以战斗形态来突出职业特点，配合绚丽的图形效果，展现出完美的打击感。

但从测试中也发现，C9对玩家终端的需求较高，看来这又是一款吃电脑的游戏大作。

在其他方面，诸如社交系统、副本系统、生活系统等等，与其他MMORPG网游并无太大差别，所以说虽然是一种全新的游戏模式，但至少不会给玩家上手带来难度。如果说《第九大陆》有哪些不尽如人意的地方，就是这款游戏依然只是关卡战斗，而无法提供野外互动。虽说在竞技场可以让玩家一决高下，但我们依然期盼那多人混战的情景。

战棋网游的崛起

■北京 苏蓊然



面对以《魔兽世界》为代表的MMORPG所获得的巨大成功，越来越多的网游厂商开始义无反顾地加入剑与魔法的时代，即时制的爽快感让他们欲罢不能，但是也让市面上出现了大量的同质化游戏，甚至两个背景完全不同的游戏，好吧，比如《魔兽世界》与《剑侠情缘网络版叁》，无论是战斗还是任务，你都觉得那么相似，上手快是它们的优点，但是也让人容易产生深深的厌倦感。到最后一切都是那么的模式化，你只能机械无比地一遍一遍刷着某个Boss然后心里哀叹“为什么团长的黑手就是摸不出我要的那件装备啊！”这样真的有意思么？

对于某些骨灰级老玩家来说，有一种类型的游戏永远让他们废寝忘食，一遍又一遍地重复着同一次战役，试图找出在纷乱的棋盘格中最优的策略，他们追求一种叫做算无遗策的快感。只是现在面对单机游戏越来越没落的今天，热爱战棋的玩家们只能靠着怀旧来过日子，战棋游戏的光辉时代似乎已经一去不复返了。各大游戏社区里偶尔冒出来一个怀旧帖，我们就能看到一些老玩家充满遗憾的声音：“想当年，我玩《天地劫》……”“……100层死宫你伤不起啊，有木有！”“我前几天又把《阿玛迪斯战记》翻出来玩，折腾了半天的虚拟机……”。然则这些声音如此微弱，总是那么轻易地消失在“黑手”“刷装备”的鼎沸人声中，忙碌的生活节奏已经让越来越多的玩家失去了对游戏的耐心，而暴雪制订的规则——“易于上手难于精通”也被广大游戏公司奉为圭臬，仿佛倘若打破这个规则，迎来的便只有熊熊火海死路一条了。

然则，总是有那么一些公司勇于踏入烈火。幸运的是，它们之中有涅槃的凤凰，它们证明了战棋回合制网游同样有其生存之道。

不久前，一家名为Ankama的法国游戏公司刚刚在法国里尔大皇宫举办了它们的第六次游戏年会。在去年，即使有冰岛火山灰爆发的影响，他们仍然获得了20000个玩家前来对他们的作品——你可能甚至从未听说过的——《Dofus》顶礼膜拜（顺便说一下，2010的暴雪嘉年华也不过卖出了30000张不到的门票而已）。

一开始Ankama只是法国北部一个小的网页公司，他们在2004年推出了《Wakfu》的前身游戏《Dofus》。在众多同质化严重的在线游戏中，我们从《Dofus》中看到了这个公司个性的创意——《Dofus》是一款回合制的战术MMORPG，而基于Flash的客户端在动辄几GB的网游客户端中看起来也格外轻盈。清新可爱的Q版2D日系卡通画面更是让人怀疑《Dofus》的欧洲血统，它看起来更像那些日本公司，比如Falcom的风格。这些创意让《Dofus》在那些网游中很快便脱颖而出。

但是Ankama公司之前从未制作过游戏，因此和其他游戏厂商对比，对于《Dofus》的营销他们显得异常笨拙。甚

至一开始，《Dofus》靠的只是玩家中的口耳相传，而Ankama似乎也并不打算在这方面下功夫。《Dofus》的迅速传播靠的只有游戏本身，这个游戏本身配置不高，这意味着绝大多数人的旧电脑或者低配置的笔记本电脑都可以轻松的运行，甚至它还有Mac的版本。而游戏的绝大部分内容都是免费的，当然，如果你想继续玩下去，5欧元一个月的月卡看起来也让人觉得平易近人。

时至2008年，Ankama才开始慢慢上道。针对西班牙和拉丁美洲的国际市场，他们推出了《Dofus》的翻译版。不过他们的主要玩家群仍然集中在本国（将近60%的玩家都集中在法国本土），同时，这款游戏也开始逐渐在瑞士、比利时和加拿大的法语区开始流行了。

以欧洲网游界的眼光来看，这听起来仍然不足为奇。但是《Dofus》交出的成绩单大大地震撼了游戏评论界。它拥有3000万的注册玩家，这个数字接近法国人口的一半；每天有100万人在玩这个游戏，而实时玩家数目则是25万。更让人们感到惊讶的是，付费玩家多达350万，这个数字接近了当前红遍世界的《魔兽世界》玩家总数量的一半。

这些数字让我们不禁想起了那些游戏界的传奇：制作《星战前夜》的冰岛CCP，创造《猎鹿人》（The Witcher）的那帮狂热而天真的波兰人。和他们一样，Ankama独辟蹊径创造了自己的规则并且完全忽视了商业惯例——它仍然坚持不做任何广告，《Dofus》的整个玩家群体就靠着青少年和宅男们支撑着。是的，对于网游界来说这种繁荣其实是一个巨大的社区泡沫，但这些泡沫的力量变得越来越难以让人忽视。

Ankama的聪明之处在于它马上认识到了这一点，它从2007年开始就野心勃勃的试图建立一个国际化的跨媒体帝国抓住孩子和宅男们的心，他们的产品链涵盖了漫画、动画以及他们最爱的游戏，并且Ankama保证了自己的产品风格一致，从而有着高度的品牌辨识度。Ankama公司现在有5个正在开发的新游戏，其中作为《Dofus》的续集的《Wakfu》目前正在公测阶段，同时还有两季的同名动画正在法国国家电视台播出（我真的很想知道Ankama是怎么做到的……）。这些动画片甚至不像一个游戏的衍生产品，它们有着惊人的好品质（我忍不住回头的看了一眼《喜羊羊与灰太狼》……），而《Dofus》的衍生漫画也是法国最畅销的漫画之一，销售量已经达到了80万本。

Ankama，这个毫无网游销售经验的公司，似乎很自然地找到了自己的道路。“当你站到了顶峰，游戏规则就不同了”，在其他厂商视他们如一个不合常理出牌的疯子时，我相信他们看到了别人看不到的地方。

还是回到游戏本身吧，让我们先来看一下他们引以为豪的《Wakfu》前身《Dofus》。

《Dofus》其实是个很奇怪的名字，我想并没有多少公司愿意将自己的第一部作品起这样一个名字，在Urban Dictionary上，它被解释为“没心没肺的，对于时尚、个人卫生和社交技能有着一种充满着幸福感的无知的家伙”。看起来它似乎在暗示玩家都是一群被政府控制的浑浑噩噩的生物，从来不知外界岁月几何。可作为Ankama的旗舰网游，《Dofus》轻快、有魅力且不让人觉得弱智，这个名字还确实很让人觉得不搭调。一般来说，绝大多数幻想风网游的名称都要至少让人看起来有冒险的乐趣，《Dofus》这个词让我相信很多法国玩家在最初很难对朋友解释为什么自己要玩一个叫做“白痴、笨蛋、阿宅”的游戏，这简直快成了有史以来最为糟糕的产品名称。不过幸运的是，现在这个名字的意义对于《Dofus》来说已经完全不重要了。

从复杂精巧的细节，到轻松缜密的回合制战棋战斗和优雅的浏览界面来看，《Dofus》似乎都在建议网络游戏应该避免大量的同质化而有自己独特的风格。诚然这确实是游戏设计的铁律，但是好











（左上图）《Dofus》路边草丛中奇怪的大章鱼
（左下图）《Wakfu》洞穴中的大贝壳，人物和《Dofus》不同，为3D建模
（右上图）融合了多种元素却不显得突兀的《Dofus》
（右下图）这种熟悉的战斗场景，有没有让你想到《皇家骑士团》？
（下中图）《Wakfu》继承了《Dofus》的画面风格，清新自然











（左上图）《Dofus》战斗过程中，强调战术和配合，不要墨守成规
（中上图）《Wakfu》的生态系统，选择人与自然和谐共处，还是肆意掠夺？
（上右图）《Wakfu》以岛屿为玩家的聚集地，不少场景有海洋风格
（中下图）天空地图场景，为什么我有那么一瞬间心里想的是该死的太阳井
（右下图）冰天雪地里仍然敬业出镜的小怪物们

在《Dofus》并没有为自己鲜明的个性支付沉重的代价：当我们的游戏要吸引玩家的时候，通常存在着一个矛盾——是像WoW这种主流MMORPG那样轻松赢得不少玩家，还是说像《Dofus》那样剑走偏锋但是完全不知道怎么销售呢？不过《Dofus》奇迹般地避开了危险区，它悄然兴旺。根据MMOGChart.com的统计，它是世界第六大的收费网游，并且由于《Dofus》的混合风格，让这个游戏看起来只是一个创新作品，其他公司因此通常更愿意将其看成一个坐在巨人旁边的同伴而不是一个直接的对手。

《Dofus》的故事背景则是典型MMO网游风格：“大陆上有6个传说中的龙蛋啦，贪心的人们都去寻找他们。”不过我们都知道玩家本身则永远不可能找到这其中的任何一个。这种低龄故事背景意味着至少能满足99.99%的玩家需求，剩下的那些可能希望背景故事更加深刻。不过不管玩家怎么看，Ankama的开发人员仍然勤奋地完善了整个背景世界的相关知识。当然，如果玩家的兴趣只是在组队打怪或者搜集装备上的话，看起来并不值得这么做。但是这种细节上的完备性无疑会增加玩家的探索乐趣。基于Flash的3D引擎也让《Dofus》的世界看起来则更为美好——摇摇欲坠的土坯墙，悬崖上燕子的窝，随风摇曳的杂草。生动的细节让整个世界更为真实可感。

对于那些愿意付费的玩家，他们将能感受到更多令人惊讶的画面。田园风光的农场，鹅卵石小路，乡间别墅。略带中世纪感觉的城市和贸易区。这些都渲染出一种独特的氛围，我个人更愿意将之称为怀旧感。是的，事实上《Dofus》的卡通风格有一种褪色照片般古色古香的美感，它的幻想大陆上充满着沉沉的绿色和黄色。或许《Dofus》的玩家仍然会用现代网络语言和表情进行交流，但是这种怀旧风格的体验可不会在很多游戏中体验的到。它甚至精巧细致的像一款传统单机游戏。人物的设计上《Dofus》则采用了故意不同的感觉，这种更接近于传统的幻想漫画风格的人物却和古典背景相宜得章。画满龙的裤子，串珠夹克，带着斗笠的胖熊猫，蘑菇帽子，放在古色古香的背景中显得突出而不突兀，且非常的有个性。

当然，还有很多比画面更稀奇古怪的设计：《Dofus》的任务也让人觉得非常的迷人。只是作为中国玩家来说，可能没有翻译的情况下难以理解其精髓。即使《Dofus》的任务还不算有革命性的突破，但Ankama将这个非常容易同质化的部分处理的十分优雅。可开关的任务导航系统也让新手减轻了不少压力。同样是早期的生产和积累阶段的升级，《Dofus》提供了比其他游戏更多的方法来避免玩家陷入无止境的打怪练级。对于休闲玩家来说这已经足够有趣，而对于高级玩家来说，磨练才刚刚开始，《Dofus》设定的升级难度曲线可谓是残酷。因此并没有多少玩家能玩到200的满级，比起WoW的“满级后游戏才刚刚开始”的设计，这种在升级过程中体验游戏乐趣也是很多MMORPG更乐于采用的方式。

游戏中的其他的重要因素：物品和怪物，都会随级别而加强。并且老实说《Dofus》的物品设计有点类似《仙境传说》，很细腻且赏心悦目。古怪的搭配又不让人觉得突兀，这让收集物品也成为玩家的一大乐趣。而怪物同样表现出和物品一样的创造性，细节尤其让人大开眼界。无论是路边草丛中的大章鱼，还是洞穴里的大贝壳或者是冰天雪地里的企鹅仔们。虽然2D画面让怪物的动画效果表现的力度有限，但当他们轻轻呼吸时，当他们抖着一身的绒毛奔过屏幕的时，你仍然会觉得他们无比真实，是的，细节赋予了他们生命。

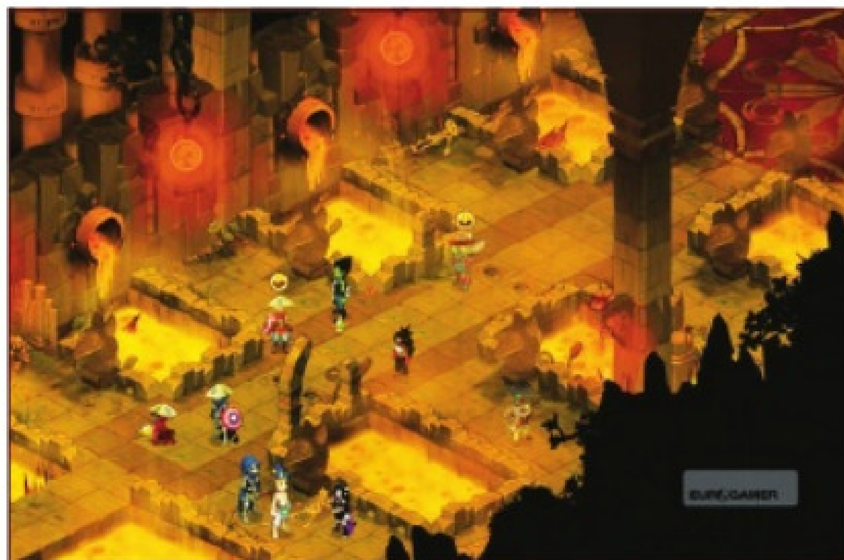
比起可以预想的任务系统和升级系统来说，《Dofus》的战斗系统则给了广大人民群众真正的惊喜。在大地图上和敌方主动触发遭遇战后，敌人和玩家四周会出现起始位置的选择范围格子。选好起始位后回合制的战棋式战斗开始，如果你习惯了类似皇家骑士团或者火焰纹章甚至是天地劫那样精确复杂的战棋，在这里你或许会觉得有点失望，它不算那么有难度的高级别战斗——怪物的AI设置更近乎于淘气的小精灵而不是凶神恶煞的猛兽。但是战斗系统仍然具备了完善的近战攻击和远程法术，其中还包括在怪物的行动路径上布下陷阱，或者召唤宠物和你并肩作战之类的。

《Dofus》的每场战斗都会有一个计数器来记录行动点的消耗，不同的招数消耗的点数不一样，这让我们想到了风色幻想系列（无序柠檬最高！）。因此尽管相同的怪物可能能让你稍微预见到它的行动，但是你仍然可以尝试不同战术的组合来使得自己的技术更加精益求精。值得说











（左上图）古色古香的城镇场景，细节尤为出色
（中上图）充满个性化的人物与怪物
（右图）即使是2D游戏，《Dofus》的光照也让人觉得很真实
（左下图）卡通表情和传统风格的背景并不显得突兀
（中下图）野外破破烂烂的风车，是被堂吉可德的长矛刺过么？

明的是，怪物同样会这一招……老怪物们的全新战术组合可能让你觉得面对的是和以前完全不同的敌人，这非常有趣，是一个让人觉得怪物与人和谐发展的平衡系统。

尽管大多数人仍然以为副本是WoW创造的（《龙与地下城》时至今日已经变成了小众游戏），但其实上副本或者说地下城才是战棋游戏们王者独霸的天下。在《Dofus》中，地下城遍布整个游戏世界，让战棋战斗系统真正开始闪耀独特的光芒。敌人的级别会随着玩家级别而调整，这更要求我们的玩家需要有精细的团体配合。我相信在这里很多战棋爱好者将拾起久远的回忆。只不过，现在团体不是他们一个人运筹帷幄，而是与其他玩家沟通和交流。《Dofus》的论坛上因此也常常充满着关于战术的讨论。

当然《Dofus》也有着它的缺点，比如其细腻的艺术风格有时显得有点繁乱，比如或许在地图上，体型较小的怪物就有点难以发现。寻找某个按钮的时候往往让你有在看《Where′s Wally》这种动画片的感觉（这是个有趣的动画片，笔者小时候喜欢趴在电视机屏幕上，在纷乱的场景中寻找穿着红白条纹衣的Wally）。另外，随处存在的隐喻类、用典类名称让新手有点难以进入状态，我相信这也增加了翻译游戏的难度。

继《Dofus》后，Ankama目前正在进入公测阶段的新作《Wakfu》同样是吸引人眼球的作品。它充分展示了Ankama到目前为止对MMORPG研发的全部精髓——一个涉及到政治建设的玩家网络与回合制战棋战斗以及独特的生态平衡系统。《Wakfu》内测了3年，预计准备公测1年的时间（估计公测完毕后，玩家恐怕都换了好几茬儿了……）。Ankama对这款游戏信心十足，《Wakfu》的前期动画宣传看起来也颇为成功。

《Wakfu》作为《Dofus》的续作出现在玩家面前，不过仅仅是在设计风格和背景世界上设定与《Dofus》一致——它发生在《Dofus》世界的1000年后。尽管基础风格一样，但是《Wakfu》有了更吸引人的创新系统，而Ankama也并不急于用这款新作来替代他们的摇钱树《Dofus》，他们认为这两款游戏应该可以和平共处。它有着比前作《Dofus》更精细漂亮的画面，并且同时继承了重视细节的良好传统，2D游戏很少出现比这个更漂亮的了。

《Wakfu》的世界景观以岛屿为主，一共有500个玩家岛屿。在每个岛屿上，玩家都会有一个总督，总督是每两周由玩家选出的。而总督将决定玩家对NPC原住民的态度，NPC原住民的酋长长的通常稀奇古怪——类似功夫熊猫中的熊猫人或者瘦骨嶙峋看起来没有肉吃的狼神。总督会在自然和谐与侵略资源中作出一个倾向选择，而玩家的行为将影响这个人与自然的平衡系统，这就是《Wakfu》独有的生态系统。

生态系统是我颇为喜欢的一个系统。在《Wakfu》中，杀怪生产采集制作等所有的行为都会影响玩家的“Wakfu值”。比如你在绵羊过多的地区杀绵羊，“Wakfu值”便会偏蓝色发展，意味着你倾向保护自然平衡，反之则会降“Wakfu值”。再比如在核桃树稀少的地方，种植核桃树“Wakfu值”便会上涨，而砍伐核桃树便会减少“Wakfu值”。而任何的生产制造行业都是会减少“Wakfu值”的，至少在内测版本中是这样。也有玩家反映由于升“Wakfu值”太困难，因此在新的公测版本中似乎取消了制造行业对“Wakfu值”的影响。由于公测阶段暂时只接受欧洲IP，我还没有能一观究竟，或许是减低了难度，不过老实说如果真是如此我还觉得蛮遗憾的。

除了人与自然作斗争，《Wakfu》还有着频繁的PvP战斗。Ankama公司表示，一个受过良好训练的20人玩家团体可能在短短20分钟内便将一个地区易主。尽管大量玩家聚集的村庄可能非常难占领，但是总督可以采取各种手段，例如派外交官去进行金钱攻略，或者提拔不少民兵头子之类的。另外比起《Dofus》类似传统史诗奇幻的技能发展曲线，《Wakfu》显得自由度更高，比如法术强度的增加取决于使用它的次数，而不是武器等等。

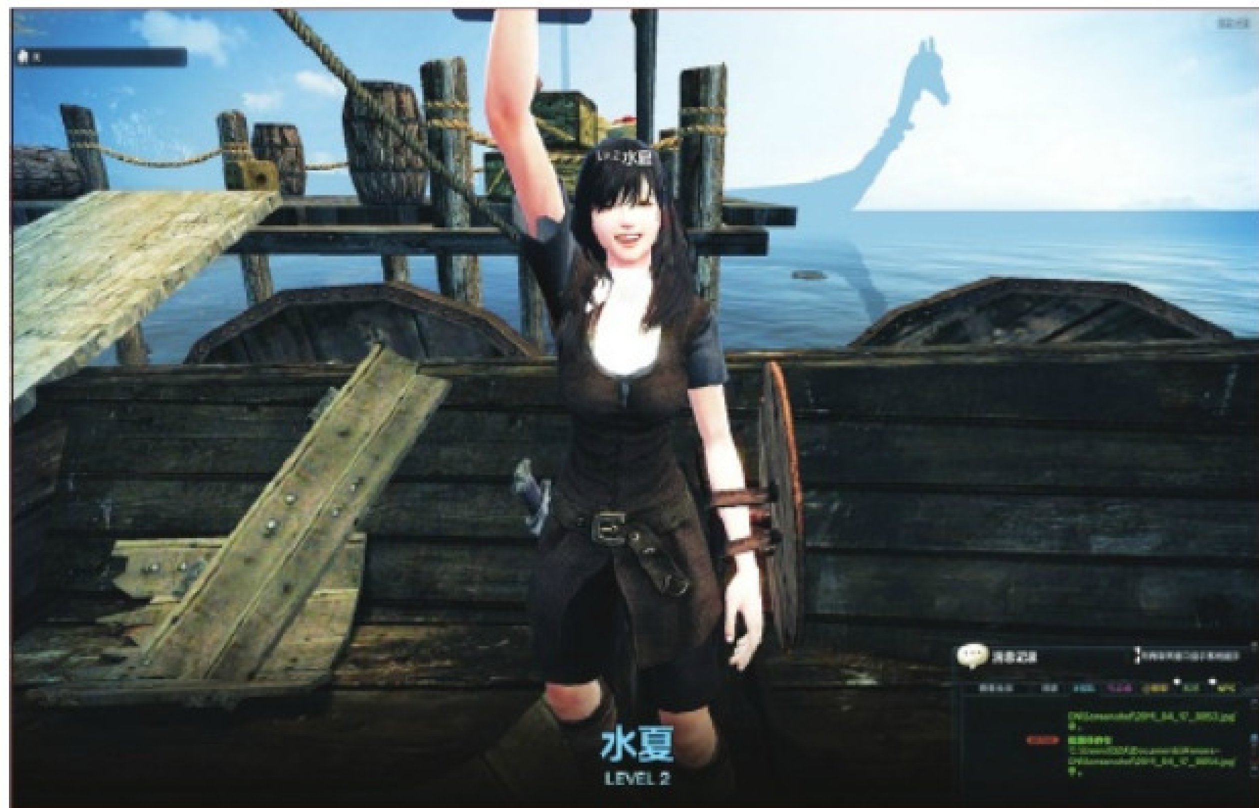
或许，战棋游戏的明天正是如《Dofus》《Wakfu》这样的网游来改变，尽管它们的独特或许会让他们的开发商陷入万劫不复之地，但是他们仍然在努力从冰川一般的同质化MMORPG中燃烧出一条新的道路。Ankama的创造性就像俄罗斯套娃一般层出不穷，那些丑陋的名字下面隐藏着让人惊叹的美丽游戏，那些让人影响深刻的创意来源于创造性火花，我仍然期待这样的游戏出现，并希望他们创造凤凰涅槃般的奇迹。

动作网游进化历程之《洛奇英雄传》

■上海 西塞罗

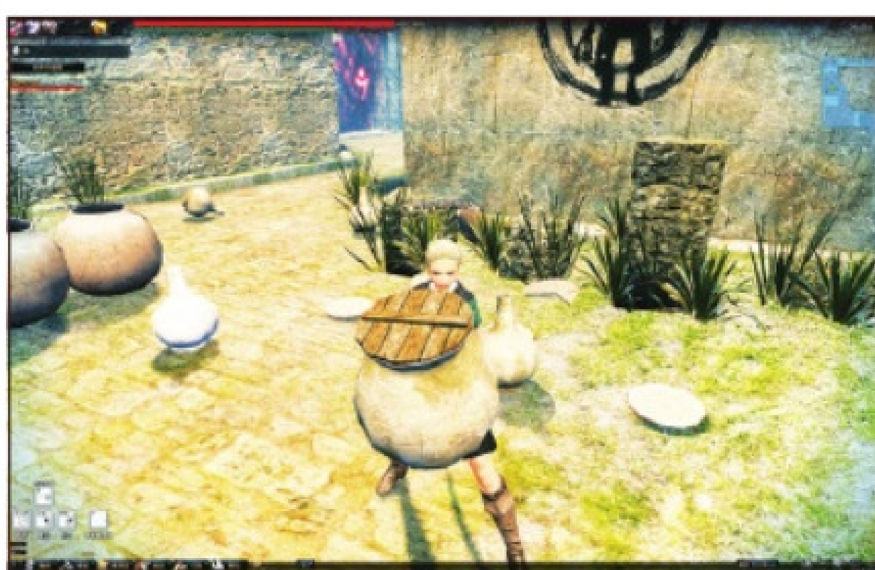


说到动作网游，那就不得不提《梦幻之星Online》。当年这款游戏在游戏机平台上拿奖拿到手软，但在PC上却应者寥寥。最早的PC版《梦幻之星Online》因为有本地存档，不用联网就能游戏，现在看来与其说是一个网络游戏，倒不如说是《暗黑破坏神》战网结构的联机游戏。后来它也曾推出一个网游专门版本——《梦幻之星Online——蓝色脉冲》，但引进之后在国内惨得裤头都要当掉了。在这颗流星匆匆划过天空后，动作网游就似乎就此落寞了，直到近年DNF和《龙之谷》等游戏才让动作网游死灰复燃。虽然《梦幻之星Online》在市场上折戟沉沙，但它确立了许多动作网游的基本规则。其一就是单线性的副本式关卡。不像大型MMORPG，这些游戏几乎都只有副本模式。玩家在城镇组队接任务后进入各自的副本，同组人数也不会很多，一般只有4人。副本结构则类似于单机游戏关卡，玩家一路走到底把Boss砍死。第二就是区域系统，此类网游的道路并不是纯粹从头走到尾，而是会分成不同区域，需要把该区域的敌人清理干净，才会开放下一个区域。第三就是连击，《梦幻之星Online》有轻重两种攻击，并能互相搭配实现三连击，轻轻重，轻重重，玩家需要取舍有不同的伤害和硬直，几年后这些动作网游还加入了翻滚要素，翻滚的时候基本无敌。这些游戏无论参与人数，系统特点还是关卡规模，都具有非常强烈的“单机感”。今天要介绍的《洛奇英雄传》也不例外。









（左上图）《洛奇英雄传》中的女角色
（右上图）《龙之谷》在2010年中着实火了一把
（左下图）《洛奇英雄传》中的男角色
（右下图）《洛奇英雄传》中只要能互动的物体都能扛起来

说起《洛奇》，大家大概马上就会想起几年前卡通渲染的前作，它虽然从没大红大紫，却也引得一众粉丝大竖拇指。此款《洛奇英雄传》只是世界观与其相同——好吧，当两款网游仅仅世界观相同时，它们其实已经完全不同了。

《洛奇英雄传》和之前提到的所有ARPG一样，也是一款4人共同游戏的ARPG，清完一个区域的敌人才能进入下一个区域。比起那种拥有广阔场景的MMORPG，4人制ARPG的优点就是场景小人物少，可以拼尽全力精心雕琢。虽然“捏人选项”较少，但《洛奇英雄传》绝对男帅女靓，让人大饱眼福。制作厂商也大秀其特点，在人物生成阶段，就能让你的人物摆出各种造型，换上各种套装让你看个够。同样游戏场景也十分漂亮，等待服务器阶段的那艘船并不只是CG，而是在以后的游戏阶段里都能保持这种画质。《洛奇英雄传》在韩国和美服拥有“装备毁坏系统”，即玩家的装备外观会随着受伤害的加深而慢慢损坏，如果用的是美女角色，那宅男玩家就要鼻血横流了。国服由于各种原因并没有保留这个模式，玩家最多也就丢掉头盔而已。

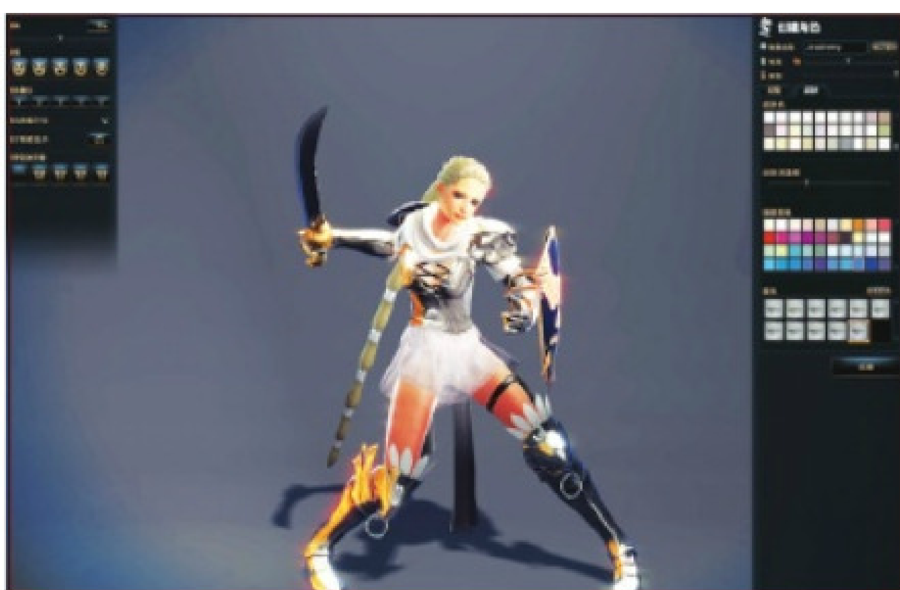
在群众眼里，人物漂亮是远远不够得，这些年来的“卖肉网游”，大家见得还不够多吗，往往大作一来，角色先行，而后大批蝗虫去游戏中尝个鲜，再掉头窜返原来游戏，该干嘛干嘛——没有几把刷子的游戏，根本活不下来。作为一款ARPG，给玩家的感觉就是要“手感”和“爽”，在这两方面《洛奇英雄传》都堪称是国内最优秀的游戏。比起《龙之谷》那种虚晃一枪的感觉，《洛奇英雄传》无论从音效还是敌人受创反应，都可谓“拳拳到肉”；而且为了确保“爽”，游戏还悄悄加入了锁定系统，在连击的第一下，系统会自动锁定一个目标，哪怕你背对着它也能打中，大大造福了我等喜欢乱砍的玩家，猛按一顿键后发现没几下砍中敌人的情况再也不会出现了。在连招上，初级玩家还是只能使用“轻轻重”的大众招，但是随着技能不断提高，玩家也能使用新的招数串成自己的独门秘籍。游戏不仅用键鼠玩得爽，如果接上游戏手柄，也是一款绝对合格的ACT大作，值得一提的是，游戏气氛颇为和谐，宝箱都是队员共享，打出一个，所有人都可独立开启，彻底杜绝了抢宝隐患。

如果大家和我一样以前是清版ACT的爱好者，大概还记得可以捡起地上匕首、油桶、铅锤等等能把敌人砍到哭爹叫娘的玩意。这些东西在《洛奇英雄传》中不仅有，而且泛滥成灾，敌人的尸体都可能化作石膏像，让你扛起来像其他人的脑袋上狠狠砸去。小至瓦片榔头，大到农家的大水缸，只要你扛得起来，都能拿来杀敌。而且无论是从敌人手上捡的钉锤，还是双手勉强抱拢的瓦罐，无论是攻击动作还是敌人的受创反应都相当真实，可见制作组对此发挥了相当大的精力。

优点谈过了，接下来谈谈缺点，《洛奇英雄传》最大的缺点，恐怕就是其场景太过单一。游戏任务分为如下几个类型：主线任务、装备任务、收集任务、装备/技能任务、重复任务。有这么多类型任务，当然不是坏事，玩家有的放矢，推进剧情的进主线，需要装备的装备任务，需要奖章的打重复任务。不过与不少老MMOARPG一样，《洛奇英雄传》的场景相当单调，所有任务都挤在这么几个区域里，房间类型也大多似曾相识，不过是做好了场景模块再将它们按照不同的排列组合拼接起来。如果说每个任务地图都极其相似，也不尽然，制作组还是会在该区域一些中后期地图中加入各种机关，但整体上来说，时间一长还是会让玩家对地图感到乏味。只要打了个把钟头，你心里就会默念，“哦，这条走廊会出来几个敌人，这个房间会出来大把敌人”，丝毫











（左上图）序章的Boss虽然没啥攻击力，但气势挺有魄力
（左下图）蝙蝠侠的树洞：老管家阿尔弗雷德
（右上图）连拖把都能变成武器
（右中图）生成人物界面就提供了不同套装供玩家预览
（右下图）生成人物时的不同姿势

没有悬念。不少任务还有可累积的“贡献值”，要达到这个“贡献值”，才能触发下一个任务，那就只好再多打几遍了。

游戏的另一个问题则是运营方面的难度设置和服务器。与各位读者现在心里想的恐怕相反，游戏现在的难度不是高的怕人，而是低的令人发指。笔者敢保证，即便是从动物园拖上一只猩猩，只要关卡行进的方向不错，也能顺利通关。游戏简单当然好，但是简单到毫无挑战性，那反而不利于吸引玩家。另一大问题，就是服务器，特别是某些任务出现的四五波一共100多杂兵的大混战中，玩家只能看到各处上演的幻灯片，好在因为前面所提的“第一击自动锁定”和“难度低”，所以就算是这样，敌人还是难以近身，就在玩家云里雾里的乱按中，一个个被消灭干净。在村庄时，玩家也会莫名其妙的掉线。当然，这些只是内测时的问题，相信在公测和正式运营中，世纪天成会加入难度选择，并增大对服务器的投入。

在本次内测中，世纪天成仅开放了游戏的两个分别为重视攻击和重视防御的肉搏职业，而且因为时间偏短，两个职业并未显示出明显差异。因为场景大小的原因，这两个职业可以直接装备远程武器作为副武器，能直接把远程职业给包圆了。至于游戏的其他职业，则要根据进一步测试才能解锁。《洛奇英雄传》虽然测试时间短，放出的内容却很少，但无论从画面还是手感，都是国内最强的ARPG，虽然场景有些单调，但这几乎也是此类游戏的通病，如果运营公司能够解决服务器上的问题，吸引一批死忠，在网游市场打下自己坚实的一角不成问题。

《洛奇英雄传》为动作网游加入了大量环境互动的要素，那么下面这两款游戏则代表了副本动作网游的发展方向。首先，当然是大名鼎鼎的《剑灵》，这款游戏在2006～2007年就已启动，时至今日才在韩国内测。《剑灵》打一开始，就以精致场景和妖娆美女闻名于世，但是在演示视频内，我们就会发现其他动作网游主要卖点都是PvE，《剑灵》却从一开始就不断宣传它的PvP内容，角色互斗宛如格斗游戏，过场以及运镜也非常类似单机游戏。除了打斗，游戏中还加入了波斯王子式飞檐走壁和跳跃滑翔，关卡也一改之前副本式游戏的狭小，地图异常宽广。我国游戏业不少策划一向强调“单机要与网游分分开”，《剑灵》却野心极大，反其道而行之，利用网络带宽，使“网络游戏，单机玩法”成为可能，而且一做就做成ACT，AVG，FTG的集大成游戏。另一个游戏则是《梦幻之星Online2》，虽然Sega曾推出过《梦幻之星——宇宙》，以强化连击作为卖点，但粗糙的手感，硬直缺位，以及毫无技巧性可言的连击让它折戟沉沙，几年后在PSP上的《梦幻之星携带版》才为这个系列稍挽回些颜面。这次公布的《梦幻之星Online2》虽然情报尚不明朗，画面甚至比起国产网游也不突出，但是却加入了诸如跳跃、挑空/浮空技、移动射击的新系统，不少射击系职业瞄准时也引入了时髦的TPS视角。许多副本动作网游在地图设计上还十分僵硬，例如没法翻滚从楼梯边上落下，《梦幻之星Online2》则修正了这些缺点。《剑灵》的成功几乎是板上钉钉的事，但《剑灵》就算成功，有实力模仿并超越它的厂商恐怕也寥寥无几。《梦幻之星Online2》却因为Sega这些年雷作叠出而要继续观察；但《梦幻之星Online2》一旦成功，恐怕将为其他厂商指出在低成本下继续发展副本型动作网游的新路。



关于童年，关于你我

■重庆 盘丝鸭鸭

每一个人都有一份属于自己的童年记忆，但就好像我们一直在一块很小的区域中划圈圈一样，这些记忆总会在同辈人那里同样找到共鸣。这也就解释了为什么那些儿时的话题总能成为我们最热衷讨论的内容。

又是一年儿童节来到，这一年的儿童节看起来已与80后无关、甚至大半的90后也已经只能看着学弟学妹们的身影出没在各个贴满了“庆祝儿童节”字符的游戏室中大叹青春易逝，红颜易老。尽管如此，我们的记忆却是共通的，所以今天就让我们以童年时最喜爱的“游戏”作为主题，重新唤回失落在那一年的童心吧！

那个没有网络的世界

绝大多数80后的童年记忆，与网络无关。

如果要问什么是你的第一台游戏机，80后可能会告诉你一个古怪的名词“水压套圈游戏机”。其实严格来说，似乎那时候大家都忘记去问它该叫什么，以至于每个人都可能自己捏造出一个全新的名词去用来描述它。不过很快，他们手头的游戏机就开始可以在前面加上“电子”一词作为前缀——掌机出现在了我们生活中。

掌机的面市时间其实很早，在70年代时就已经初具规模，但对于中国孩子来说，依旧不算太早。在那个有两块钱就能让一个孩子高兴一整天的年代，即使是其中必备的电池也算是一种奢侈品。既便如此，它还是流行了起来，尽管早期的掌机只有俄罗斯方块这类简单的游戏，但没有一个孩子会把它拒之门外。

而在邻国，一个叫任天堂的的扑克牌公司决定推出一款全新的电脑游戏机。

那是1983年的夏天，此时距离世界第一台计算机埃尼阿克已经发明了有37年；此时80后的父辈们也许正在打磨着一个铁圈作为给他刚出生孩子的礼物；而还是此时，影响世界一代人的红白机面市。并且直到1996年Nintendo宣布中止FC时，其全球销量已经超过了6000万台——这还不包括各种盗版和兼容机，对于中国玩家而言，或许我们更为熟悉当年红遍大江南北的小霸王游戏机。现在想来，它也许是最为成功的一次抄袭，不少80后至今还认为那个让他在炎热的夏天愿意汗流浃背端坐一下午的山寨红白机东家叫作“任天堂”。

想象力永远是世界上最好的显卡

互联网的出现始于1969年，但直到上世纪80年代才得以获得长足发展，等在中国开始普及时已经是上世纪90年代。但就好像是一个不停坠落的人一样。无疑，它的发展速度从诞生起，几乎每时每刻都在加快，与此同时，它还在不停地创造经典。

“只有不了解文字MUD精华的人才会肤浅地否定它！”一个文字MUD粉曾做过如此评价。尽管这一评价也许带着些许武断，甚至有些许“我怀旧我自豪”的优越感，但还是会获得相当多经历过文字MUD时代玩家的赞同。

以现在的眼光来看，各类文字MUD无疑是有点简陋的：没有唯美的画面，没有悦耳的配乐，进入游戏，除了文字你还是只能看到文字。但是它拥有一个最强的“显卡”，那就是想象力（在美剧《生活大爆炸》中，主角Sheldon曾经说过：“想象力是世界上最好的显卡”）。文字MUD的缺点有时候也正是它的最大优

点：他对于景物甚至战斗的描述仅止于点到即止，剩下的细节你就需要用想象去弥补。这就允许同一个游戏玩家心中有一个不同的江湖。再加上即使是一个成功的文字MUD，一般在线玩家也就百余人，相对于目前的网游而言甚至还不如一个家族的规模，这百余人就很容易团结成一个团体，坚守在同一个游戏中。正是因为这种在图形MUD游戏中所不能拥有的优势，甚至至今文字MUD还没有消亡，而是在小群体中流传下来。

一个只有小猫拨号的年代，看起来简单的文字MUD游戏，它的出现只是限于环境的束缚不得已而为之，既便如此，每一个用它来装裱自己童年的玩家，都没有理由不为自己曾经亲历过它的辉煌而去骄傲。

那时还没有“萌”这个词

在世界上，第一款真正意义上的图形MUD当属《网络创世纪》，在此之后，图形MUD就将网游从看起来有点阳春白雪的想象领域搬到了至今被许多文字MUD死忠所不屑一顾的具象领域。如今若要问一个玩家，在自己童年记忆中留下美好印象的网游，那么多半逃不开这三款游戏：《石器时代》《魔力宝贝》《仙境传说》，而不是《传奇》《金庸群侠传Online》《万王之王》（但我们并不可否认《传奇》《金庸群侠传Online》《万王之王》这3款游戏在网游圈中的地位，毕竟《传奇》的传奇是我们每个玩家有目共睹的）。这些同时期，甚至活跃在更早时期的经典网游。而这很大程度就要归功于他们的卖萌有方之上。

虽然在那时候并没有“萌”这个词汇，但是走日韩路线的网游似乎早就明白了网游不该仅仅是男人的浪漫。《石器时代》也许它并非是第一款以“可爱”作为卖点的网游，但无疑是最成功的一款，它的成功程度甚至让它能够在极盛期也无视外挂的侵蚀，甚至至今你依旧能够在不少经典回合制网游中看到它所留下的气息。而《魔力宝贝》恐怕是迄今为止世界观最为庞大的一款网游——是的，甚至《魔兽世界》也很难有这个自信认为它能够成功超越。就这一点来说，它并不是一款纯靠卖萌来获得肯定的网游。

如果从现在的角度回首当年的《魔力宝贝》，你会发现它拥有大量至今看起来依旧时尚的元素，比如穿越、随机迷宫、庞大到让人瞠目结舌的职业系统（虽然到后期被人戏称为只有舞者和忍者两种Bug职业），甚至它的世界观也不会单纯地告诉我们“这是一个正义对抗邪恶并最终获得胜利”的传统世界，而是一个“不明真相的勇者如何被剧本玩弄”的世界。虽然它的续作实在乏善可陈，但这并不妨碍它成为经典。

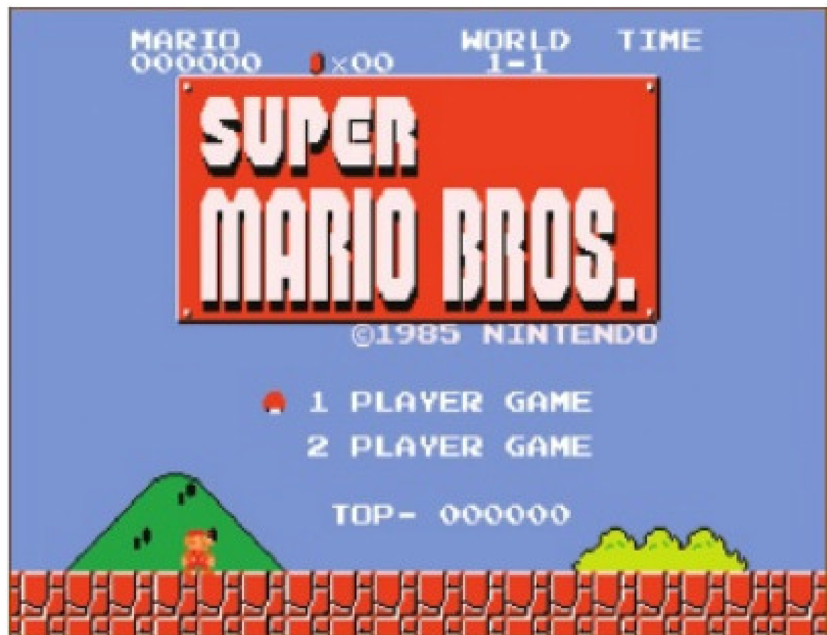
而《仙境传说》更不用提，作为专业的2D+3D混合的在线游戏，它继承了2D游戏擅长卖萌的优势，同时也拥有3D所特有的高仿真华丽场景，所以在推出伊始就成为一款男女通吃的经典网游。尽管现在它已经离我们远去，但至少那只波利依旧是网游史上的超人气魔物。

为什么是它们，而不是《传奇》之类的网游能够获得当时低年龄层次玩家的喜爱？除了那个群体天生对可爱的画面风格没有抵抗力之外，另外一方面也很好理解：你是愿意和自己喜爱的女孩子坐一起升级打怪呢？还是和一堆大老爷们收拾行囊准备去攻陷沙巴克？在那个不懂热血为何物的年龄，答案显而易见。

他们的童年

2008年中，风靡中国的偷菜游戏才刚刚在开心网兴起——不过这和我们聊的话题并没有关系。与此同时，另外一款名叫《摩尔庄园》的2D网游也逐渐走入人们的视界，并且在2009年被CCTV点名批评时，知名度几乎达到了巅峰，让任何一个忽视“儿童”这一网游目标人群的人为之一震。

与上文提到的几款游戏不同，《摩尔庄园》不管从游戏设计还是画面上都更偏向于低龄化，甚至在各种场合他也从不避讳自己只是一个为儿童设计的网页游戏，对于成年人的市场并没有兴趣。为了突出自己是一个“儿童虚拟社区”，甚至它在运营时间上都做了相应调整，杜绝儿童在深夜登入社区。种类丰富的小游戏、家园布置、拉姆培养……几乎在每一个细节中，你都能看到它针对儿童心理的琢磨，如果你是一个孩子，那么无疑你很容易就把它当做你的虚拟家园。这也就解释了为什么当CCTV称《摩尔庄园》存在收费情况并且易于上瘾之后，摩尔庄园玩家直接杀去百度贴吧狂爆朝闻天下吧这一事











（左上图）《超级玛丽》是最经典的FC游戏
（左下图）《愤怒的小鸟》继《植物大战僵尸》之后又扫荡了游戏圈
（中上图）它卖的不仅是萌而已
（中下图）《仙境传说》是当年与《石器时代》、《魔力宝贝》齐名的佳作
（右图） 绝大多数中国玩家所接触的红白机其实是史上最牛的山寨机

件（这可能是爆吧史上参与者平均年龄最小的一次）。

《摩尔庄园》的成功让其他游戏公司也看到了一条新的可尝试的路线。此时网游界几乎已经达到了饱和，2D、3D、回合制、即时、射击、休闲、横版、唯美、霸气、魔幻、奇幻……当那些作为前缀出现在游戏名前的词语越来越有天马行空的趋势之后，儿童网游市场却除了《摩尔庄园》之外几乎还是一片空白，期间些许出现一些新作，却绝大多数是类似于《正义之剑》这样的奇葩。而在近期，由郑渊洁之子郑亚旗通过其父同名作品改编的《皮皮鲁和419宗罪》，目标再次瞄准了“儿童”这一市场，由于该款游戏现在尚处于研发之中，究竟有没有实力成为新一代的“童年回忆”，现在评论还为时过早。

对于90后以及00后来说，网络的普及、电子产品的升级换代以及生活条件的改善都让他们的游戏空间从室外转向室内，与自己同龄人之间的交流也从现实转向虚拟。虽然也许有人会认为这不利于培养他们的交际能力，但网络本身就是一个庞大的交际平台，可能压根就没有人能给出一个确凿的答案：即与现实相比，它究竟对于孩子的发展会起到什么样的影响。

他们不是童子军

不过你千万不要以为成年人的世界，就不需要儿童网游，不管你愿意与否，每隔那么一段时间，总会有一款儿童向的成人网游来刺瞎你的双眼。

很多人应该都认识那个名叫“彼得潘”的不愿长大的男孩子。虽然童年永驻是无数人的心中理想，但当你的躯体在一点点成长，心智在一天天成熟时，还有人想要拿一些粗制滥造的东西随便找一个冠冕堂皇的理由将它修饰一番，来忽悠人就难免让人有些无力。毕竟那些昔日的彼得潘们早已经长大。

《清廉战士》一定是此种网游的佼佼者和鼻祖。虽然它的目标人群据说是成人群体，还糅合了多种经典作品的元素——在这其中你会看到《传奇》《包青天》《魔力宝贝》等友情客串。穿着比基尼满地乱跑的贪官情妇、随时可能出现为父报仇的贪官子女、错别字连篇的康熙大帝，如果它将自己定位为一款找茬游戏，那么无疑是神作级别，但若只是普通网游，则多少让一干成年人回味到了童年的懵懂与无知。因此在很短时间内它就红遍了大江南北，成为有史以来第一个因为无法承受过度热情的玩家蜂拥而来而最终停服的一款网游。

虽然相对于网游市场的规模来看，此类网游只能算是沧海一粟，但若以影响力来论，也许足以让许多还没来得及扬名就已经悄然关服的游戏暗暗地在一个小角落中咬手帕。

谁在决定我们的童年

请略过那个曾经在漫长时间内缓慢演变的童年，30年前人们所经历的孩提时代与现在相比，无异于是冷兵器时代碰撞热兵器时代。在电脑，尤其是网络出现之后，几乎每一年甚至每一天，我们都会发现我们自身、后辈的爱好正在慢慢发生变化，宛如后面有一股不知名但又强大的力量在进行操纵。

如果说一开始的文字MUD是大孩子的游戏，那么像《石器时代》这类游戏着实吸引了不少孩子冒着被家长老师揪出网吧的风险一头扎了进去，再将其认为与孩子无关多多少少有点说不过去。在此之后，《摩尔庄园》的崛起又进一步拉低了网游的准入线，时至今日，那些“00后一块玩Ipad”之类的图片又在网络中不冷不热地流传，似乎预示着他们也将早早进入由电子所构筑的虚拟世界。也许有一天，积木、布偶、彩泥将彻底从历史上消失，取而代之的是某个游戏主机，某款佳作。而我们却不能判断，这样的未来对孩子来说是不是更好。

可以说环境的变化，造就了童年回忆的变化。只要能够设计出一个合适的产品，商家几乎愿意把刚出生不到一小时的婴儿都纳入自己的客户圈，所以，也许不远的将来我们就会看到挂在孩子婴儿床上的不再是一个小风铃，而是一块不断变幻着画面的显示器。

我们的童年，关于六一总是充斥着美好：学校开设的游戏室，满满一铅笔盒的兑奖券，刚拿到手的橡皮擦……在未来，这些记忆是否也将成为不可重演的历史？是的，这是科技的进步，但到了那时候，有多少人又会偶尔想回到过去，重新回到那个充满了欢乐与记忆的教室，拿过那个小网，说：“老师，我想玩捉金鱼”呢？











（左上图）即使说是一个日本人和一个前苏联人拯救了任天堂也并不为过

（左下图）石器时代，曾经强力到一度可以无视外挂的摧残

（中上图）也许偷菜的开发者也没想到，这款游戏会受到如此之多的欢迎

（中下图）小孩子对于这种画风毫无抵抗力

（右上图）《皮皮鲁和419宗罪》据说是新一代的儿童网游



■河北 老鸭

热血战斗，《TGAME》来袭

枪，拿在手上就会让人感到热血沸腾，进入FPS游戏中，持枪对战的爽快与穿梭在枪林弹雨中的紧张刺激更是其它游戏无法带来的。FPS游戏除了满足玩家对于战斗的需求外，还满足了自己对于枪械的好奇心以及对于世界级明枪的使用欲望。所以我们喜欢FPS游戏，我们感受枪林弹雨中，那份不一样的快感。不过游戏归游戏，现实归现实，游戏中的神枪手，现实中也许还不知道枪的“保险开关”在哪里。腾讯此次秘而不宣的新作《TGAME》正是一款FPS类游戏，因此好好享受FPS游戏带来的快乐，不要让你的“枪”走“火”！

着实茫然，《TGAME》的华丽“虚幻3”

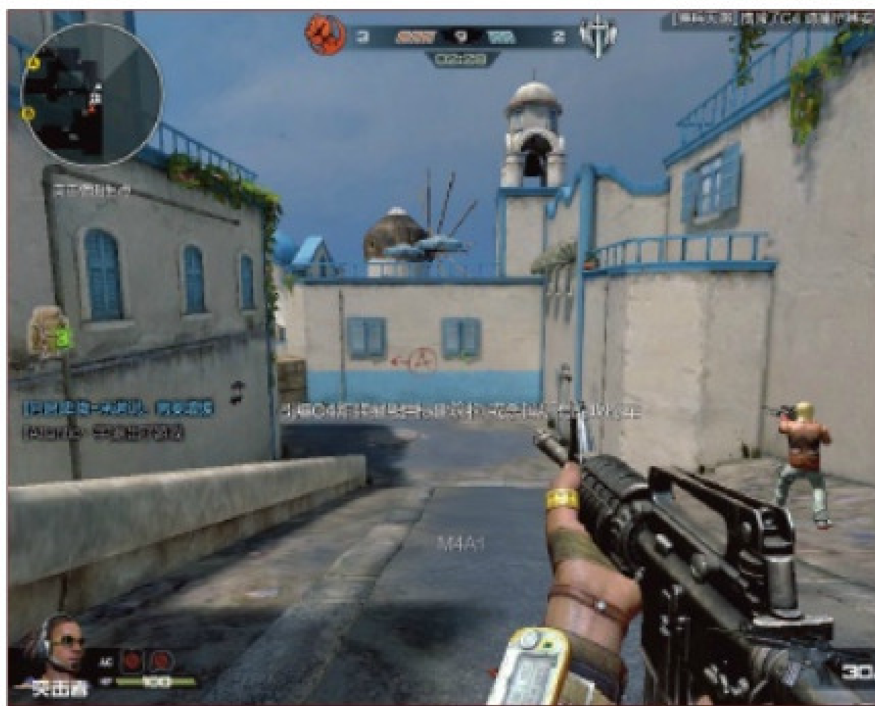
作为一款网络FPS新作，《TGAME》的画面十分了得。采用“虚幻3”引擎制作，以次世代画面展现游戏整体娱乐氛围。在角色肢体动作、场景构建、枪击爆炸特效等视觉效果描述中，虚幻3引擎的确有非常强大的展现力。首先来看下《TGAME》在游戏运行环境配置上的参考吧。

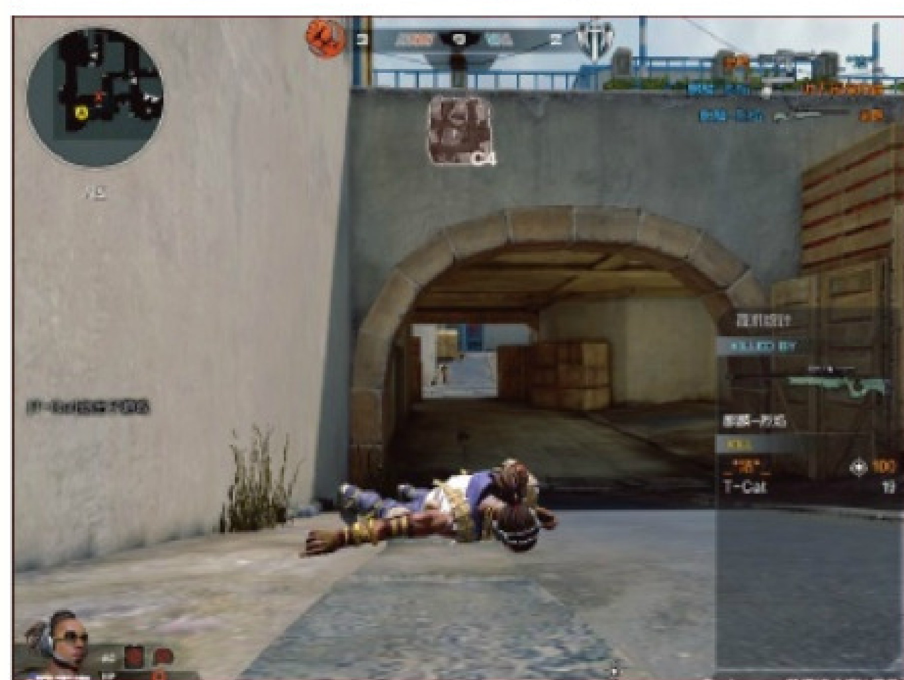
	基本配置	推荐配置
CPU	P4　2.4G双核	P4　3.0G双核
内存	1GB	2GB
显卡	Geforce 7600GT或同级显卡以上	Geforce 8600GT或同级显卡以上
操作系统	Windows XP ,Vista(32bit)	Windows 7
DIRECTX	DirectX 9.0c	DirectX 9.0c

从这一官方配置中来看，对CPU的要求基本可忽略，毕竟如今已经是四核CPU的天下，双核早已成为历史。再来看显卡需求，推荐配置仅为8600GT，这未免有些让人诧异。而与基本配置的7600GT相比较，8600GT又如何突出虚幻3引擎的精湛？笔者的测试平台显卡为9600 GTX 2，全效果开启下的游戏视觉效果表现十分一般，并没有太多华丽的渲染，但在整体立体感描述上，展现出《TGAME》依托虚幻3所表现的扎实功底。此外游戏推荐使用Win7平台，但是Win7平台对3D游戏+N卡时，会出现Out of memory系统错误。归根结底就是在Win7环境下运营大型3D游戏时，虚拟内存无法满足游戏的需求。所以这里给大家一个建议，今后在Win7平台下，游玩TGAME的时候，必须将虚拟内存调控的高一些。

接下来，我们看一看《TGAME》究竟带给我们什么样的视觉震撼效果。游戏采用第一人称视角，所以我们只能以游戏中的其他角色为参照。去除网络延时的影响，游戏角色的肢体语言与其他网络FPS游戏并无太大的提升，只是在3D表现力上有所增强。但与单机FPS游戏相比，差距还是非常大的，例如《使命召唤7》、《孤岛惊魂2》等。其实要求网络FPS游戏有太多的视觉震撼力，还是无太多用处，只要符合基本视觉要求就足以。网络FPS游戏最重要的，依然是战斗的流畅性与完美性。

《TGAME》的流畅性较为突出，各种战斗中对玩家的网络环境还是做了很好的优化。在游戏中按下Tab键，可观察目前的战斗结果以及网络延时情况。通常情况下在Ping80以下可完美流畅进行游戏，80～100之间则出现延时情况，当延时达到100以上时，则无法在游戏中正常进行战斗。由于此次测试并未开放双线服务器，因此全国性的挑战无法在游戏中进行。期盼腾讯能给出双线通用服务器，届时当全国的FPS玩家齐聚一堂，又将展开怎样血雨腥风般的厮杀？




（左上图）AK47的实战效果，更适合中距离精准打击
（中上图）AWM的外观形态
（右图）M4A1的实战效果，并非尽如人意
（左下图）被人远距离爆头，横尸街头
（中下图）不开镜状态下两次射击结果

步枪，是枪？还是“不强”？

军迷也好，玩家也罢。谁都希望自己钟爱的枪械出现在游戏中。或是观赏，或是实战，一把得心应手的枪，会让你如虎添翼。《TGAME》的枪械系统让人又爱又恨。爱，是因其提供的枪械我们非常熟悉，例如AK47、M4A1、AWM等等，如此来说至少在武器上手度上，不会给玩家带来太大的难度。而对它的恨也正是在这些武器之中，为何每每FPS游戏中出现的都是这些枪支，而不懂得去换一些新式武器呢？是对老古董的怀念？还是无法在游戏中表现出新式武器的强悍力度？

与其争论这些老式武器的频繁出镜率，倒不如去看一看它们在《TGAME》中的具体表现。步枪以AK47与M4A1为代表，这两把步枪在不同领域中，有着本质上的区别。先说AK47在《TGAME》中的具体形态，有一点是必须要予以认可，那就是AK47的后坐力性能，被展现的很是完美。有很多测试玩家抱怨说AK47的弹道太飘了，其实当你打过国产AK47翻版品56式、81式步枪之后，你就会觉得《TGAME》中的AK47真的太接近真实感了。首发精准度极高、二发向上偏离弹道、三发已经不知道飞哪儿去了。其实AK47更适合短点射，每次1～3发子弹，节约弹药还能保证较高的精准度。而如果说用AK47当机关枪来用，那笔者也只能说您枪战电影看多了。并不是每个人都是詹姆斯邦德，兰博也仅仅是虚构的人物而已。要说对AK47的遗憾，那就是为何没有单发点射设计，在小场景内，AK47的精准度不亚于任何一把狙击步枪，唯一的差距仅仅是一个瞄准镜而已。

再来看被美国神话了的M4A1步枪。无论任何FPS游戏，AK47的对手永远都是M4A1。这款号称全性能单兵作战最强步枪，真的有那么神奇吗？M4A1的最大优点就是它的完美平衡性。后坐力、杀伤力、弹容量、准精度等等，没有任何过于突出的地方，但却是一把综合性能最完美的枪。在《TGAME》中，M4A1的中距离精准度不如AK47，但是由于弹道口径的原因（AK47口径为7.62，M4A1口径为5.56），M4A1在短距离内的机动作战能力，要远大于AK47。原因目前主要体现在长点射精准度、枪支后坐力这两点。特别是在集中火力上，M4A1的弹道精准度，是AK47所无法比拟的。但M4A1也过于被神话说，以至于除了狙击步枪之外，这把枪成为游戏中的万金油。其实在短距离作战中，轻型冲锋枪有着更为强悍的表现。只是游戏在过于渲染拼杀快感时，由于轻型冲锋枪的威力被过小描述，而使得玩家对轻型冲锋枪不闻不问，例如MP5。

说起MP5，真的是在游戏中最大的冤屈。作为全球众多特种作战部队的首选武器，为何在每一款FPS游戏中，MP5都被忽视掉呢？在《TGAME》中，MP5的出场率也不是太高，原因就是该武器的杀伤力较低。但是MP5那极高精准度、快速反应能力、便捷的换弹流程等等，让M4A1与AK47根本无法相比。如果说单纯以杀伤力来判定一款武器的好与坏，那么干脆就把狙击步枪或者榴弹发射器作为FPS游戏中唯一的武器好了，或者每人都绑着C4往前冲。期待与渴望《TGAME》能给MP5一次翻身的机会，也同样期望《TGAME》能降低M4A1的不灭神话。因为枪的目的是杀人，能杀死人的枪，就是一把好枪。

何时才能放弃“大十字”

笔者喜欢FPS游戏中的狙击步枪，但我仅仅喜欢单机FPS中的狙！因为那是接近真实的狙击步枪。例如《狙击手——幽灵战士》《狙击精英》以及〞使命召唤〞系列等等，都对狙击步枪有着很好的描述。找基准点、定参照物、判定风速、预定目标行动轨迹等等。当这些真实元素融入到FPS游戏中时，狙击步枪才是真正的狙击步枪。此外，还有那让人神往的瞄准镜，各种标尺虽然无太大用处，但至少有一份〝真〞在其中。

回过头来再看网络FPS游戏。狭小







（左图）刀刃的感觉比较厚实，看上去很血腥
（中上图）刀刃的重击，可爆头的伤害
（右上图）刀刃战时，几乎就是群殴
（中下图）挥砍的时候，造型相当帅气
（右下图）技能装备

的场景中，真的需要狙击步枪吗？好吧，为了满足玩家的需求，狙击步枪以极其华丽的身段出场。拿起那厚实的枪身，顿时感觉西蒙·海亚灵魂附体（西蒙·海亚，世界上杀人最多的狙击手），打开瞄准镜却发现里面除了一个大大十字，再也不见任何标尺。无论多远、无论刮风下雨，只要将十字对准目标，就是指哪打哪！也许这不是狙击步枪，是狙击激光枪！

本作中目前有两把狙击步枪较为惹人关注。一把是AWM，一把是G3SG2。相信各位更能了解AWP吧？其实这两把枪并没有太大的区别，只是AWM为军用，而AWP为警用。《TGAME》中的AWM表现能力很是强悍，其实将这把用于远距离作战的狙击步枪放在狭小的游戏场景内，别说人头了，就算是钢板也能击穿。所以说，AWM出现在《TGAME》中并非合理。本来就是反恐性质的游戏，狭小的游戏场景跟本无法发挥出AWM的远距离作战能力，着实有些大材小用。但不过却满足了很多狙击玩家的爽快心理，这就好比是手枪能杀死一个人，但你非要用一颗原子弹。AWM在游戏中表现出极高的精准度，开镜与不开镜对同点射击无丝毫偏差，所以说非常适合定点瞄准射击。不过该枪的机动性能较低，所以在一些要求机动性的战斗场景中，AWM还是免为出现的好。

与其说AWM的辉煌而让人忘记了G3SG2的存在，倒不如说G3SG2与MP5是同病相怜。不管你的机动性多强、不管你的精准度多高，在这个只强调杀伤力的网络FPS游戏中，不能一枪毙命就是废柴。G3SG2有着非常强悍的机动性，特别是在枪械的自动性能上，由于G3SG2可以连续射击，所以在很多复杂的战场环境中，就有着很强的远程持续打击能力。但正是由此也让G3SG2的杀伤力低于AWM，从而不能一枪秒人。所以说，《TGAME》中依然没有为G3SG2打翻身仗，只是一如既往的延续了传统FPS游戏的“老经典”，这点着实让人遗憾万分。

对于狙击步枪的讨论，我们还是回到瞄准具上。为何没有采用正规标尺？为何依然延续经典的“大十字”？是因此以降低游戏难度，从而让玩家更好的体验狙击乐趣？还是说大十字更为容易上手呢？也许是我们要求的太多，游戏本身就是体验乐趣。只要打着爽快，只要爆头过瘾，“十字”又何妨。只是希望《TGAME》能够将狙击步枪做的更加贴切现实，而非一把单纯的定点瞄准秒人利器。

我们的战术PvP & PvE

《TGAME》与其他FPS游戏，在战斗模式的设定上大同小异。都是以PvP为主基调，同时侧重PvE在游戏中的挑战乐趣。下面我们就逐一来看一看《TGAME》中的这些战斗模式吧。

爆破战

与传统爆破战没有丝毫的区别，只是在这里没有了警与匪，取而代之的是政府军与突击者。一方安装C4炸药在指定地点，而另一方要阻止C4的安装与爆炸。在爆破模式中，我们能发现很多《CS》的经典地图在其中，例如沙2。熟悉的地图，熟悉的游戏内容，虽然不具备任何创新概念，但玩起来至少得心应手。由于《TGAME》采用了虚幻3引擎，以至于角色移动、射击流程等具体游戏行为表现出很强的对抗性。例如降低了MP5对目标射击时产生的“粘枪”，以及改进AK47第二枪爆头等CS-BUG。

团队战

团队战也俗称“火拼战”。这种模式下的战斗没有太多的技术含量，只是凭借快速反映、以及扎实的枪法来决定战斗结果。不过话说《TGAME》中的团队战，对枪械的要求不是很高。冲锋枪、狙击枪各司其职，有兴趣的玩家也不妨组织手枪战。看罢此战斗模式，倒是与《穿越火线》、《战地之王》中的团队战颇具类似，虽然无太大的亮点，至少是我们非常熟悉的战斗流程了。

歼灭战

其实歼灭战与爆破战相差无几，只











（左上图）角色技能列表，可清晰观察占用技能格数
（中上图）进入游戏之后，有初期奖励。还算丰厚
（右图）看见这扇门，你熟悉吗？
（左下图）空手甩刀很华丽
（中下图）连续射击弹道无偏差

是少了一个C4罢了。由于《TGAME》中的枪械系统较为贴切现实，所以使得歼灭战打起来对抗性十分强烈。要想在歼灭战中获得胜利，就必须要对自己使用的枪支有深度了解，例如AK47的点射、M4A1的集中火力、AWM的快速上膛等等。此外还要合理使用烟雾弹、手雷等辅助攻击道具。除此之外，歼灭战更为看重的是团队之间的配合，是游击战中打包围，还是集中火力冲锋，总之一个人在歼灭战中，将难以力挽狂澜。

特殊战

目前游戏中开放的特殊战只有刀战模式，据说今后还有狙击战。从这两种战斗模式来看，无论是刀战、还是狙击战，笔者以为这都是练习战。因为使用刀与狙击步枪，都是为今后大型对抗赛积累战斗经验。况且刀战与狙击战还能体验到另一份不同寻味的乐趣。

生存战

生存战是PvE模式下的战斗，说白了就是多杀敌而保证自己不死。所以说在这种模式下，对枪械就有一定的要求。大弹容量的枪械，永远是生存战中的王者，例如M60等。但是这些大弹容量的枪械，往往在机动性上表现很差。所以说生存战中，玩家之间也要有一种默契。例如打掩护去获得弹夹、分配火力点等。

上述内容就是目前《TGAME》测试服中出现的战斗模式。从大的方面来看，这些战斗模式都十分熟悉了，所以笔者也就概述一番而略过。不过依附虚幻3引擎的强大，还是让TGAME在这些经典战斗中，有一些自我的特色。例如在不同场景下，一些特殊枪支能发挥出较大威力等等。只是作为一名FPS游戏爱好者而言，从内心中依然期望TGAME能开创出一些新娱乐元素，从而丰富FPS游戏乐趣。

RPG概念的FPS技能

身体强壮1	装备后增加基础HP50%（被动技能）
弹药大师1	装备后增加基础弹匣携带量10%（被动技能）
速效药	使用后立即恢复40点HP，CD30秒
千钧一发	使用后立即拾取场景内存在的任意道具，CD60秒
破釜沉舟	HP上限提升5倍，大幅度降低移动速度，持续10秒，CD120秒
强心针	使用后立即恢复70点HP，CD60秒
身强体壮2	装备后增加基础HP100%，被动技能
弹药大师2	装备后增加基础弹匣携带量30%（被动技能）
隐身技	使用后隐身5秒，并不会遭受怪物攻击，CD120秒
快速换弹	装备后提升50%的换弹速度

将RPG游戏中的技能系统带入到FPS游戏中，算是《TGAME》最大的特色。随着角色的等级提升，会自动获得相应等级下的各类实战技能。这些技能有的提升HP的，有提升携弹量的，有提升移动速度等。在游戏中使用这些技能，虽然完全违背了战场规则，但能体验到另一番战场乐趣。

通过上述技能描述，我们不难发现在不同的战斗模式，以及不同枪械使用情况下，合理搭配技能的使用，将成为获胜的关键要素。例如狙击步枪使用“快速换弹”之后，将大大提升攻击效率，特别是针对AWM而言，连发也不再是梦想。而强心针、速效药，也是在各种战斗中迅速治疗自身的神技！所以说，将这些技能搭配使用，并依据所使用枪支的不同，配合战场上的特殊形态下，将发挥出强大的威力。将FPS游戏引入RPG技能概念，实属对FPS游戏的创新之举，同时也丰富了游戏玩法，让战斗更加具有戏剧性。

从《TGAME》的整体游戏内容来看，并没有太多创新式游戏内容，其主体战斗模式与传统FPS游戏并无异样。但从对角色战斗的描述中来看，由于RPG式技能系统的融入，让战斗变得非常具有戏剧性，同时还将出现很多变数。但对于《TGAME》来说，只要能在游戏中体验到枪战的爽快，就足以了。FPS游戏，不就是如此这般的精彩吗？



终结来临，这将是指挥官薛帕德银河史诗的最后篇章。收割者到达，人类或银河是否面临难以避免的轮回？薛帕德一行将如何拯救这近乎毫无胜算的危机？太空歌剧的最后一幕将会揭晓一切

PC/PS3/X360

质量效应3

■Mass Effect 3■角色扮演■BioWare■Electronic Arts■2012年■天津Etiempo


地球遭到收割者的毁灭性打击，这将是薛帕德命运的转折点

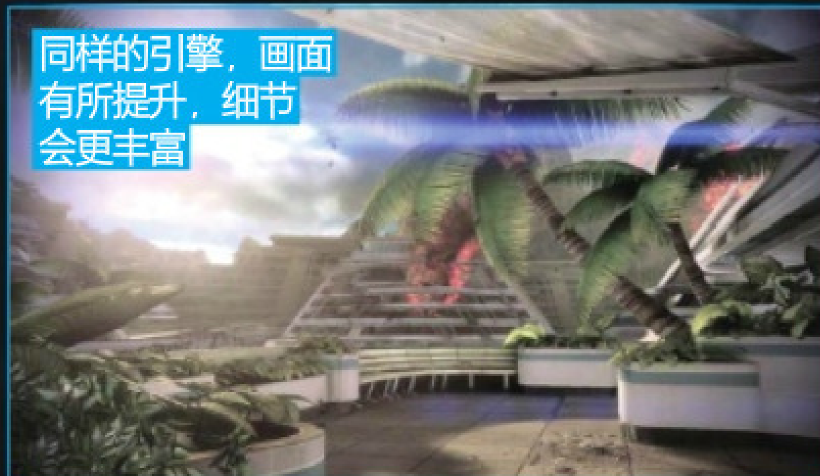
没有悬念，BioWare"医学公司"的看家大作"质量效应"将迎来三部曲的最终章

《质量效应3》的故事紧随前作DLC《Arrival》开始，指挥官薛帕德（Shepard）为了拖延收割者（Reaper）大军的入侵脚步而牺牲掉了一个星系，因此他被要求返回地球接受审判。勇猛的薛帕德一行尽管挫败了收集者（Collectors）的阴谋并毁掉了他们的基地，但人类联盟依旧对收割者入侵的事实持怀疑态度。人们宁愿相信可怕的收割者是个传说，无论是一代中独闯银河首脑的收割者先锋舰，还是在银河中心搭建基地操控收集者的Harbinger，仿佛都是浮云。当然，最终所有的"传说"都随着收割者巨型舰群的突降地球成为现实。

《质量效应3》一开场，纽约、伦敦、东京等世界主要城市都会遭到直接进攻。薛帕德早已预见了这一刻的到来，不过现在不是去控诉政府的时候——收割者大军的压倒性力量非地球军力所能抵挡。在一代中，仅一艘收割者先锋舰就可以毁掉一整支银河舰队，如今人类面对的是成千上万的超级外星战舰。这一次，薛帕德面临的不再是相形见绌的潜入任务——搞破坏或小打小闹已经结束了，他面临的是关乎存亡的全面战争。收割者和其大军会成为薛帕德的首要敌人，击败它们是战争胜利的关键。

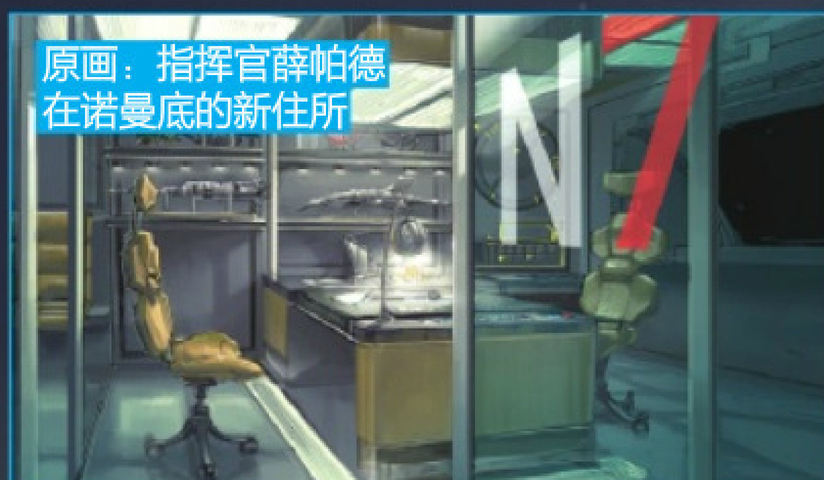
如果你觉得对抗收割者大军还不够头疼，那他们的丧尸部队也是拦在你胜利道路上的一大障碍。玩过前两代的玩家都见过这种将受害者进行技术改造后变成的尸怪。二代高难度里，这些家伙比一般的杂兵要难缠许多，经常是团灭杀手。现在，薛帕德更是要见证这一技术的广泛应用性：几乎全银河的种族都可以被改造成没有自我意识的尸怪。从两足生物突锐（Turian）、巴塔锐（Batarian），到更野性一些的物种，比如虫族（Rachni），都是如此。

玩家会遇上各种被收割者转化的种族。一种是极其丑陋和臃肿的阿莎丽孕妇，牙齿全部脱落，从她腐烂的肉身可以看到机械做成的骨架。Rachni形成的尸怪会比起它原来的虫类外形还要恐怖，浑身包裹着无数隆起，你不会想去碰这些个突出的，如果本体没有死亡的话，打破隆


同样的引擎，画面有所提升，细节会更丰富


克洛根尸怪会是很麻烦的对手


Garrus的设定图，老友将在三代回归


原画：指挥官薛帕德在诺曼底的新住所


原画：改造后的诺曼底（Normandy）3号甲板


原画：诺曼底号的引擎室



诺曼底号飞船依然是薛帕德的英雄座驾。不过诺曼底2号有满身塞博鲁斯印记，回到地球后必然不会被联盟政府接受。因此诺曼底2号被收缴，拆解，研究，然后重建，打上3号标记，成为一艘加强版的豪华飞船


战斗的整体难度提升一个台阶，更具挑战性


看起来近战的动作会更为丰富


不仅是打枪，还有跳跃和改善的掩体动作

起会爬出一只同样恐怖的幼虫。 克洛根（Krogan）尸怪穿戴重型护甲，可以抵御大部分伤害。一旦你压制着它的火力，它便会一边抓着自己的肠子往肚子里塞，一边慢慢靠近你。还有一种尸怪会吸取周围尸体生命的力量。如果不优先解决掉的话，它会变得越来越强。

看起来这是个绝望的终章，面对已无可挽回的地球，薛帕德意识到只有撤离一条路可走，然后再寻找帮助并聚集力量

这种强烈的挫败感正是三代更黑暗的故事想要体现的——主角竟然被打得狼狈而逃，收割者这个如此夸张的势力又怎么能被轻易扳倒？这是玩家需要考虑的问题。在《质量效应》和它的续作里，玩家的目标很明确，抓住并阻止赛伦（Saren），组建一支小队消灭收集者。到了《质量效应3》，你的目标是夺回地球，然而胜利的道路却是渺茫而模糊的。你不可能再随便找两三个人就能把收割者击退，你需要更强大的支持，在收割者继续进攻银河系的同时存活下来。

需要做的就是联合银河里的所有文明一起抵御收割者。这一切远非看上去那么简单，至少二代中通过几个任务就能收买人心的做法在本作完全行不通。想当然地认为大难当前，所有种族都会主动联合在一起也是迪士尼动画才会有的情节。萨拉睿人（Salarian）陷入关于迫害克洛根族群争论的内战中，奎利族（Quarian）发动了夺回母星的全面战争计划……想让这些种族暂且搁置自己的利益，面对共同的敌人显然不是件容易的事。薛帕德需要进行一系列艰难的努力才有可能让他们伸出援手。

玩家需要获得尽可能多的帮助，因为这是对抗强大敌人的唯一办法。有些帮助可能来自一些老朋友，同时薛帕德还会遇见更多的新面孔。只要获得的援手越多，胜利的希望也就越大。也许，薛帕德不得不牺牲掉一个种族来换取另一边的支持。

除了对抗收割者大军，薛帕德的前任雇主塞博鲁斯（Cerberus）也没闲着，被薛帕德拐走巨额投资后损失惨重的幻影男正全面撒网抓捕他。

随着剧情的升级，Gameplay的进化也是必须的。《质量效应2》对战斗进行了大刀阔斧的改革，简化了RPG要素，增

塞博鲁斯全力追杀薛帕德，幻影男的目的不仅仅只是那么简单

强了射击要素，借鉴《战争机器》一类的TPS游戏，强化了动作、手感，在枪械方面也做了明显改进，战斗的精彩和刺激程度的确让枪枪枪玩家大呼过瘾。

三代没有理由不沿袭这一路线，甚至会继续强化射击的部分。薛帕德不但掌握了跳跃、翻滚，还有直接跨越障碍的能力，掩体动作也有增强，总之他的行动更加灵活。战场的地形增多，加大了空间感和技巧性，这让战斗不再是广场斗殴。玩家现在需要注意来自上下左右多方位的攻击，同时也可以占据制高点对敌人进行火力压制。另外更可喜的是，BioWare解除了武器的职业限制，任何角色都可以自由使用所有类型的武器，重火力武器不再是某些职业的专利了……

在二代中，射击敌人的不同部位会造成不一样的效果，比如射击机械人士兵的双腿会让他们倒地无法行动

这一点在三代得到强化——每个敌人都有各自的弱点，你可以攻击目标的肢体、头部或打碎他们的护甲获得更高的伤害。对付大型机器，还可以射击它的驾驶室让其失去行动力。

在指挥官火力全开的同时，敌人的AI同样得到了强化。在前两作中被你干掉的那些家伙失败在行为不够大胆，他们经常躲在掩体后，冷不丁出来打一枪。现在敌人则学会了配合作战，在吸引住火力的同时，还有同伙从侧面袭击你。总之，敌人会更主动，更有进攻性，你必须拿出点战术啊策略啊才能将一干杂鱼毁灭殆尽！

总之，趋势是很明显的。《质量效应》的战斗更多依靠的是装备的数据，而不是玩家技巧。从二代起，BioWare抛弃了这些RPG设定，向TPS靠近。到了三代，我们可以指望它是一款比TPS还TPS的角色扮演游戏了……

哦，等等，那RPG玩家怎么办？毕竟二代的改革简化了系统，大幅削弱了RPG要素：武器和装备选择变少、战场可拾取的物品几近全无、队友的装备无法更换，这让很多老玩家颇有异议——这不明显是向商业化妥协嘛！于是，为了安抚RPG死忠，再进行微妙的平衡也是必要的。当然，BioWare没打算回归到一代，他们会在沿袭主流的动作成分的同时，针对自定义系统进行改进。


被围攻，或围攻你的敌人


重火力武器谁都能用


既然要枪枪枪到底，改善枪械的手感就很必要了


你在一代中的队友将悉数回归


安德森（Anderson）会有更多戏份，他是否可能加入战斗？


在本作里，喜欢基情还是拉拉，你都有的选


发型有些变化，你认出Ashley了么


玩家笔下的塔莉（Tali'Zorah），在三代里，她将是薛帕德小队里的成员

在《质量效应2》里，薛帕德死而复活的设定让BioWare有机会重新设计技能系统。这样的事不会再发生了。三代一开始，你会继承一些二代的基本技能，不过它们是有所变化的——BioWare增进了技能的多样性，二代中的每个技能只有在升到4级时才有两种变化选择，而本作的各项技能都会有多种强化供玩家自由选择。

武器系统同样有所不同，每把武器都可以自行组装。玩家可以收集不同的材质、枪管、瞄准镜等对武器进行组装

这些配件不但会为武器附带各种效果，在外观上也会千差万别。这些改动找补回了部分初代的个性化要素，同时玩家也不用头疼如何整理杂乱无章的物品栏，或在背包已满后发现带的都是必备品。

另外一个“残余”的RPG要素是对话选择系统，这是“质量效应”最大的特色之一，也是美式RPG的重要组成部分，无论如何，BioWare也不会丢掉。在给予玩家充分的自由，决定剧情走向、同伴生死以及如何扮演自己角色这方面，“质量效应”系列一向出色，尤其是你还可以继承前作的存档——那些你在几年前做出的关键决定的影响如影随形，一代中对Ashely、Kaiden、Wrex的决定会影响到他们在二代中的出场；对结局的不同选择也会对二代的整个世界观产生改变。延续到三代，前两作加起来的各种因素超过了上百种，BioWare对整个选择系统进行了一些优化调整，确保你的一系列选择不会导致某种令人匪夷所思的结果。

是的，在前几作中的选择会在三代看到结果：一代中对虫族去留的选择、二代里小队最终的幸存情况、在收集者基地的决定等都会在三代中显现出来。你不用因为做了某些决定，失去了部分队友而觉得游戏不完整，选择的目的在于鼓励玩家做自己想做的事，体验不一样的故事，而不是获得惩罚。

在所有关于《质量效应3》的问题中，最让玩家关心的恐怕是哪些老面孔会回归。经过前两代发展，薛帕德身边围绕着非常多忠实的朋友，BioWare的编剧们如何取舍是个问题。要让所有曾经的队友都悉数回到身边并肩作战不太现实——不但无法让新队友加入，也会让角色选择菜单变得拥挤不堪。最终，他们为了让老玩家满意，还是让每个角色都有出场机会，只是有人当主角，有人跑龙套：一些核心角色必定会加入队伍并肩作战；一些常规性角色会让薛帕德自由选择带与不带；另一些角色只会参与玩家的执行某项任务，在这项任务中，他会是可操作角色；其他次要角色只会露面说几句台词。

因此别担心BioWare会忘记你的机器人朋友军团（Legion）、你与阿什莉（Ashely）的火花或是任何在收集者基地一战中幸存下来的伙伴们，只有死亡会将你们分开。

哦，对了，BioWare其实已经公布了一名新角色——James Sanders。关于他的资料并不多，只知道他是一位联盟士兵，会加入薛帕德的队伍成为一名固定队员。对他最大的猜想是，可能与官方小说中的人物Kahlee Sanders有某种联系。另外，薛帕德还会遇到塞博鲁斯派来的一名刺客——Kai Leng，这个华裔的职业刺客同样出自官方小说。

一切都会在明年的早些时候结束。这部史诗级的科幻历险会以完美的故事和出人意料的转折证明，指挥官薛帕德何以成为本世代主机上毋庸置疑的英雄。P

PC/PS3/X360

永远的毁灭公爵

■Duke Nukem Forever■射击■Gearbox Software■2K Games■2011年6月14日■江苏 防弹手柄



当你看到公爵用汉堡和捕鼠架组合成对付"猪头怪"的陷阱道具时，应该能体会到DNF究竟是怎样一款令人欢乐的游戏

Gearbox首席执行官Randy Pitchford和副总裁Steve Gibson近来周游世界，展示DNF的最新开发情况。他们知道，公爵虽然一度就是"硬汉"的代名词，可他毕竟已经"息影"十几年了，以"卖肉""爆粗口"为代表的耍帅方法显得老土，今日见多识广的玩家不见得中意，因此Gearbox给"纯爷们"的形象做了些微妙的改变。比如在最新演示片段中，公爵看起来有点像……战神？

演示一开场就是公爵徒手攀登"公爵汉堡塔"（Duke Burger Tower，以维加斯的同温层赌场酒店为原型）的场面，让人想到奎爷当年攀爬克罗诺斯（Kronos）身上背负的潘多拉神殿。还没有到达目的地，他便遭到一群装备有喷射背包的异形的攻击。只见公爵在一连串QTE操作后，腾空擒获了其中一个倒霉蛋，然后以对方身体为载具飞往25楼……

1998年DNF的E3预告片中就展示了惊人的环境互动，公爵可以用自动贩售机，也可以去赌场中的老虎机上玩几把。在最新试玩展示中，公爵也是这么干的。

大楼25层是个娱乐中心，公爵可以在这里找到很多街机厅里好玩的东西，比如玩投篮，以及以公爵为主角的卷轴射击小游戏。如果你玩得很棒，会获得诠释公爵"显摆指数"的Ego值，用以发动各种特殊攻击。目前已知的奇怪动作包括：对被踢飞的敌人竖中指、在异形的老巢里面涂鸦、给被解救的人类同胞签名，以及向围观的妹子们展示浑身的Muscles。

从Demo中可以看出，当年《毁灭公爵3D》中出现过的装备被悉数保留，比如撕裂者机枪和土制炸弹现在都能使用。Gearbox还赋予了它们一物多用的功能，这也是自《死亡空间》启动作/射击类游戏通行的武器设计思路。比如机关枪既可以以火神炮式的转轮方式宣泄直线火力，也可以让6根枪管在不旋转情况下同时发射，对付大块头敌人有奇效。土制炸弹除了用作手雷，还能在地上布设好一堆，待大批敌人走近后遥控引爆将它们炸上天。

在5月份举行的电影和电视艺术学院奖（BAFTA）颁奖礼上，Randy Pit-


其实每个Boss都可用肉搏方式弄死，绝对符合公爵个性


这是一枚手雷，还是一罐啤酒？


异形从天而降突袭公爵经营的赌场……这算是恶搞《彩虹六号——维加斯》吗？



公爵在自家赌场顶层
为外星人母船预留了大杀器



她们哭着喊着也要
加入公爵的Party？



Holsom姐妹，公爵的……
红颜知己……



《毁灭公爵3D》里的
Cycloid Emperor
又回来了？！



哈，又见
火箭喷射背包



说起来，你不觉得
迷你公爵都很Q嘛！



在这里，
尾行不是罪

chford没忘记给DNF做点广告。他承认DNF并不是Gearbox的原创，从3D Realms手中得到时就已是接近完整的图像和关卡数据（毕竟人家这么多年不是啥都没干）。

但“完成”这个烂尾游戏并不像想象中那么简单，向两大主机平台的移植让250人团队忙活了一年时间

为让图像效果跟得上时代，Gearbox还进行了大量的润色工作。但Gearbox没有干涉DNF的既有风格，其中不包含“掩体”“影视化脚本”“无限刷兵”等当下FPS的流行规则，它依然是各种华丽对轰与恶趣味的集合，它的核心仍旧是3D Realms坚持的很复古的那些东西。

也许你会说：“DNF看上去不错，可是我更喜欢CoD的风格。”毕竟DNF诞生在一个没有影视化脚本的时代，在上个世纪最后几年，FPS和今天还相当不一样，没有人会因为“没有脚本就玩不下去”。Gearbox似乎并不担心DNF生不逢时，他们的亲儿子《边境之地》（Borderlands）也不是那么正统。Gearbox认为，公爵的回归，是用最传统的FPS玩法来探讨射击游戏的乐趣所在。整个游戏中玩家要做的就是轰杀异形、解救被外星人俘虏的妹子，搜集更大号的武器、轰杀更多的异形，解救更多的妹子……

13年前，由于技术的局限性，很多游戏都加入了出格的设计，将女性、恐怖等要素作为表现乐趣的一部分，DNF更是如此。DNF的多人模式里设计了一种“夺妹子”模式（Capture the Babe，相当于将传统夺旗模式中的“旗”变成了“妹子”），此举招致了美国妇女维权组织“女性媒体中心”（Women's Media Center）的抗议。她们认为，这种将女人作为抢夺目标的玩法是对全体女性的侮辱，而主角将妹子据为己有的“拍击臀部”动作更是有性骚扰嫌疑。Gearbox自然有一番慷慨陈词，Randy Pitchford表示，Gearbox在接手DNF后，确实考虑到了和谐因素：“我们的本意不是吓到玩家，但游戏中确实有一些东西不能让所有人看后都感觉良好（比如预告片里和厕所有关的段子）。我们试图在主流玩家和大众之间找到一个平衡点，最有效的方法就是让玩家感到玩DNF轻松无比，即便有


多人战役支持8个公爵克隆体杀来杀去



欢迎光临"公爵王"汉堡店


汉堡店对战地图之"玩具兵大战"


让策略和平衡性见鬼，多人战役的Style仍旧是恶趣味……

出格的场面，也不会让他们心生厌恶。"

DNF的多人模式同样具有"古典美"，4种玩法分别是公爵大战（Free for All）、公爵团队赛（Team Deahmatch）、向国王致敬（King of the Hill）和前文提到的夺妹子……你一定对最后一种玩法最关心了。

"夺妹子"的内容充满了"毁灭公爵"特有的黑色幽默和胡搞特色

玩家无需象夺旗那样，将抢来的旗帜送到本方大本营后才能获得分数，只要将其带到主复活点就算顺利完成了一次"夺妹"。

在将妹子扛在肩上往回赶的过程中，玩家无法使用身上携带的任何枪械，唯一用来自卫的武器名为"吊袜带枪"（Garter Gun），它所发射的就是妹子们使用的吊袜带！这种武器虽然具有一击必杀的恐怖威力，但发射速率极慢，而且在扛着MM一起跑的过程中，主角的行动速度会变得相当缓慢。此时不要说各种强力枪械，就算是收缩射线枪（Shrink Ray）也可以让玩家瞬间变碎片——因为MM的重量将缩小的公爵给压碎了。

抢姑娘的过程中还有一个劲敌，这就是被你扛着的那名身材火爆的妹子。你累得气喘吁吁，也换不来MM一丝一毫的同情心，相反她们会对你的"强盗行径"感到不满。从一开始的口头抱怨发展到拳打脚踢，如果你还不用"打屁股"的方式去安抚一下，很快她们就会大胆到双手捂住你的眼睛（屏幕全黑），让处于枪林弹雨中的你死都不知是怎么死的。

除了喷射背包、收缩射线枪这样经典道具外，DNF还带来了一些新玩意儿，如向《雷神之锤》致敬的Railgun，以及用于暂时提升公爵各项能力的食品和酒类道具，比如一种罐装啤酒的作用是增强主人公对等离子能量武器的抗性。多人地图上还会随机刷出一些强力道具，金色公爵雕像用于双倍提升角色的攻击力，而类固醇药物则是用于加强公爵的防御力。

总之和《毁灭公爵3D》差不多，玩法依然是"射击+解谜+荤段子"这三大要件。当你看到公爵用汉堡和捕鼠架组合成专门对付"猪头怪"的陷阱道具时，应该能体会到DNF究竟是怎样一款令人欢乐的游戏。P



PC/PS3/X360

爱丽斯——疯狂归来

■Alice: Madness Returns■动作■Spicy Horse■Electronic Arts■2011年6月14日■湖北 莫格娜·黑杖

American McGee和他整个团队的疯狂想象力再度归来

不光是敌人，爱丽斯也会更疯狂


红心女王的部下们是爱丽斯永远的敌人


这些疯狂的武器大多由厨具演变而来

距离上次我们去American McGee的奇境（Wonderland）冒险，已有10年了。续作的故事正好发生在前作的10年后

这段时间爱丽斯都是在伦敦的一所精神病院度过，这似乎使她更加疯狂……

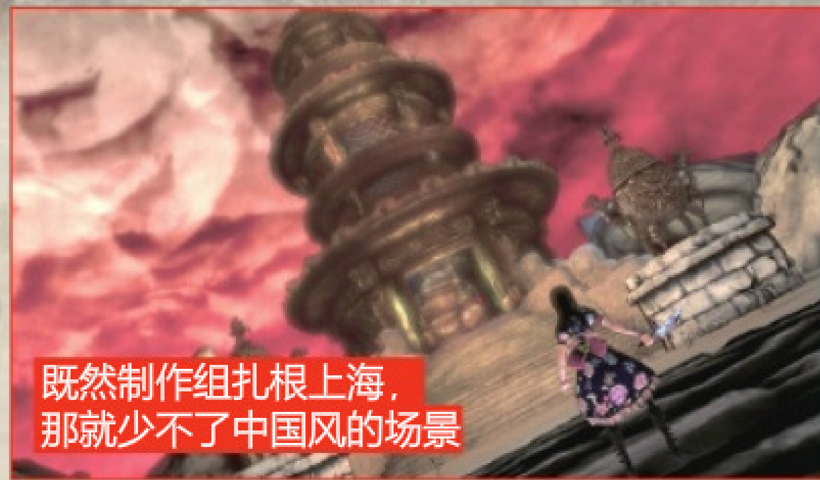
在游戏的开头动画中，我们看到爱丽斯已失去心智，只有精神病医生在耐心安抚她的情绪，让她忘记那段痛苦不堪的回忆（爱丽斯的双亲在10年前的一个夜晚神秘地死亡）。本作的游戏过程与原作有所不同，将会在维多利亚时代的伦敦和奇境交替展开，而非完全发生在奇境。在这个过程中，玩家需要帮助爱丽斯将一块块记忆碎片重组，寻找事情的真相，并挖掘爱丽斯复杂而扭曲的内心世界。游戏中共有6个风格迥异的场景，爱丽斯也会与她的老朋友——柴郡猫、疯帽人（Mad Hatter）和白兔子（Rabbit）重逢。

在游戏的一开始，玩家需要操纵爱丽斯通过一段狭小的走廊，回到与几个尖酸刻薄的孩子们同住的寝室中，游戏被这种阴暗压抑的氛围所笼罩，久久都挥之不去。即便离开精神病院，走上伦敦的街道也是如此——很明显我们居住的地方位于伦敦的贫民区，四周看起来破败不堪，爱丽斯也身着极为朴素的衣服。还好，在昏暗的伦敦街头行走了没有多久，我们就来到梦幻中的奇境（具体是如何“穿越”至此的，此时尚未有交待）。果然梦境比现实灿烂得多，这里古树环绕，奇花绽放，爱丽斯也穿上白蓝相间的“女仆裙”……其实是个训练关，玩家将会学习跳跃、滑行等动作。爱丽斯的身手相当敏捷，可以不费吹灰之力地穿梭于各个平台之中，宛如一只蓝色的蝴蝶。

随后，爱丽斯将练习用她那标志性的餐刀战斗。餐刀所造成的伤害不高，但胜在攻击速度快，是游戏早期近战的好武器。胡椒粉和会爆炸的小茶壶则用来进行远程攻击。小茶壶是个很有意思的设计，它有两种攻击方式，一种是发射出一连串的小子弹，对敌人造成即时伤害；还有一种就是扔出一个定时炸弹来吸引敌人的注意力。定时炸弹被伪装成戴着帽子的机器小兔子，在敌人靠近它时引爆会让目标进入眩晕状态，这个时间相当长，足够玩家将他们挨个虐死。在对付一些实力较强的敌人时，普通攻击可能对其无效，玩家需


爱丽斯的服装风格也时尚多变，看，这一套就很朋克吧？


根据场景而改变的服装，这套似乎很中式


既然制作组扎根上海，那就少不了中国风的场景


风格迥异的场景中藏着打开记忆闸门的钥匙

要寻找敌人的弱点，单纯的砍杀是无法走向最后的。比如有一种多头多足的怪物很懂得防御，要利用爱丽斯的雨伞反弹它发射出来的子弹才能将他的护甲击碎。游戏中还设计有自动瞄准系统，可以减少游戏的操作，适合新手玩家，不需要的话也可以在游戏选项中关掉。

当爱丽斯的生命值快要耗尽时，玩家可选择进入疯狂的“歇斯底里”模式（Hysteria Mode），此时画面中只剩下黑、白、红3种颜色，有种《罪恶都市》（Sin City）电影中的感觉，鲜血的效果将会更明显。此模式下的爱丽斯不会受到任何伤害，而她对敌人的伤害则会成倍增长。但不要迷恋这个模式，因为这时杀死敌人将不会掉落升级武器的道具——牙齿（Teeth）。事实上，游戏中对死亡的惩罚并不苛刻，不仅能够歇斯底里，还有自动存盘功能，Game Over后会从最近场景开始。游戏中的战斗成分也并不是很多，大部分时间里玩家还是在探索伦敦和奇境中的场景，解开阻扰你前进的谜题，以及在各种蒸汽机平台上跳来跳去——这可是前作中最难的部分，各位新老玩家们可要做好准备了。

在探索奇境时，你会获得两种记忆碎片，一种是记录有儿时爱丽斯生活的录音带

另一种是会触发爱丽斯深层记忆的重要碎片，是了解那个灾难般的夜晚发生了什么的关键。爱丽斯在探索时还可以控制自己的体型，在需要时变小。迷你版本的爱丽斯会看到一些在普通身型时无法看到的景象和道路，是打开隐藏道路的关键，记忆碎片和稀有道具就藏匿其中。同时也需要注意一些墙上的涂鸦，它会引领玩家走向隐藏地点。你还会在冒险途中收集到标志有“喝我”的瓶子（在原著中，爱丽斯就是喝了这种药水变小的），集齐一定数量就可以在游戏主菜单中开启奖励内容。哦当然，你还可以收集牙齿，通过收集可以将所用的武器最高升到4级。

前作的配乐完美地烘托了游戏想要呈现的诡异的气氛，它是英国知名乐队九寸钉（Nine Inch Nails）前成员Chris Vrenna的作品。10年后，Chris Vrenna将友情为本作撰写一首曲目，本作的首席作曲家则是制作组Spicy Horse的Jason Tai。嗯……好神秘的华人哟！


鲜血和黑暗，更加鲜明的主题


和前作一样，传统的解谜和平台跳跃也占了游戏相当重的比例


战斗并不平庸，你必须找到对手的弱点

PC

地牢围攻Ⅲ

■Dungeon Siege Ⅲ■角色扮演■Obsidian Entertainment■Square Enix■2011年6月21日■湖北SUNNY

凯特琳娜的武器是来福枪，她始终与敌人保持安全距离，战斗身姿如同鬼魅


本作的剧情元素大大加强



凯特琳娜的选人界面


青山绿水，颇有系列初代的原始风貌

在上一篇前瞻中，我们说到卢卡斯从被烧毁的巴伦庄园逃离，一路来到乌鸦村，并解救出另一名主要角色安贾莉

黑曜石近日又发布了多段试玩内容，并公布了新角色凯特琳娜和莱因哈特以及小队作战的内容。

凯特琳娜（Katarina）

凯特琳娜是军团前领导人休·蒙巴伦（Hugh Montbarron）的私生女，她的母亲是被Ehb王国的多数人所轻视的游牧民，所以她的身份一直得不到承认。但游牧民掌握着许多不为人知的战斗技巧和巫术，凯特琳娜即是一名出色的女巫。

凯特琳娜有独一无二的战斗风格：她的武器是来福枪，始终与敌人保持安全距离，战斗的身姿如同鬼魅。来福枪发射出的子弹不但能对敌人造成直接的伤害，还可以弹开敌人甚至附加使敌人衰弱的诅咒，战斗能力不容小视。当被迫进入近距离战斗时，凯特琳娜也毫无畏惧，她会使用巫术和一对手枪与敌人展开周旋。

莱因哈特·曼克斯（Reinhart Manx）

莱因哈特是在军团中享有声誉的法师家族的后裔，他将生命中的大部分时光都献给了魔法研究。在世人眼中，他是一名思想叛逆，有着创新精神的老法师。

莱因哈特专攻奥术，在此领域有着非凡的成就，是想利用奥术的力量创造还是毁灭，都是轻而易举。当然，在这个动荡的时代，大部分时候还是得靠武力说话。莱因哈特的攻击法术基本上都是区域性的，狭小的空间中密集的敌人，简直就是他大展身手之地。莱因哈特右手所装配的奥术金属手套，则是对付落单敌人的利器，这个致命的装置可以发射出电流，短时间内就可以将一名敌人击毙。

我们在新试玩版里的任务是帮助女巫莱昂娜（Leona），调查阴森的甘德里克庄园（Gunderic Manor）发生的神秘事件。

到达目的地后发现甘德里克庄园已被废弃多时，杳无人烟。直到遇到了艾莉丝·甘德里克庄园（Alise Gunderic）——的鬼魂。她是庄园的前主人，死后灵魂被囚禁于此无法超生。她请求玩家摧毁禁锢她灵魂的Nagog之心，我们选择相信她的说辞并帮助她。


让敌人困于火焰中持续受到伤害，然后用武器轻易解决他们


安贾莉的“献祭光环”在对敌造成伤害的同时治疗自己的队友


卢卡斯和安贾莉，物理攻击和魔法攻击的完美结合



法师莱因哈特与安贾莉的搭档


装备栏画面，每样装备的图标都描绘精细

似乎庄园里的鬼魂和骷髅都听到了我们的谈话，在走出艾莉丝的房间后他们全部“死而复生”并展开攻击

接下来的战斗节奏流畅，过程爽快。在战斗的大多数时候，玩家所做的就是轻击攻击键，然后欣赏潮水般的敌人一一倒下。安贾莉在此过程中也起着举足轻重的作用，她的“献祭光环”（Aura of Immolation）会召唤出一道火池，在对敌人造成伤害的同时治疗自己的队友，十分实用。如果与卢卡斯的击晕技能结合，可让敌人困于火焰中持续受到伤害，然后用武器轻易解决他们。

获得足够经验值就可以升级技能了，每种技能都有两种发展方向，玩家可以选择专攻一种或两者兼修。举例来说，“献祭光环”可升级成“炽热之风”（Fiery Presence）或“腐蚀术”（Cauterize），前者可更好地治疗队友，后者则会对敌人造成更多伤害。冲刺攻击可升级成“闪电之风”（Lightning Precision）或“流血术”（Hemorrhage），前者可增加致命一击几率，后者会让敌人持续受到伤害。

战斗之后，我们了解到庄园的历史和其主人甘德里克的一些秘密，原来庄园深处还有个地下城，想到达此处必须先获得密码并通过地下城大门。“城门”是个会说话的傲慢灵魂，即使我们告诉他密码仍唧唧歪歪地不让过，提出一堆稀奇古怪的谜题让我们猜。其实你可以拔出刀剑将它轰至渣，世界顿时清静了……

在地下城内我们遭遇到一些麻烦得多的敌人，它们会不停地召唤出小怪，此时还会出现一个类似泥巨人的Boss，注定这将是一场苦战。战斗后我们来到地下城的图书馆，在这里我们找到了Nagog之心，它被保存在一个冒着绿气的罐子里。这时耳边会传来让你击碎它的声音，安贾莉则建议你仔细调查一番。我们再次选择了冲动型的路线——将其击碎的后果是增强了甘德里克的魔力，一场恶战又在所难免。胜利后艾莉丝的灵魂出现，言语上的感谢后自然是丰富的任务奖励，甘德里克庄园恢复了平静，莱昂娜的任务也一并完成。这时我们得知这所庄园原来是军团的财产，于是请求莱昂娜代为看管，等卢卡斯重建军团之时会收回，将其作为军团的据点之一。


枪支+巫术，凯特琳娜的绝招



莱因哈特可以在战斗中提供各种魔法辅助，对也陷阱非常在行


合作模式4人齐登场

PC

模拟人生3——成长时代

■The Sims 3: Generations■模拟经营■The Sims Studio■Electronic Arts■2011年5月31日■湖北SUNNY


在结婚典礼上想起儿时的记忆


过家家的游戏，小时候都玩过吧……


捣蛋，先从祸害自己兄弟开始……


小时乖宝宝，长大害人精


"矮油，你这孩子肿么这么不听话啊？"


还记得小时候我们一起数星星吗


我们的人生翻开了新一页

青少年生活在本作中不是那么梦幻——别忘了这可是人一生中最叛逆的时期！

《模拟人生3》以往的资料篇往往会为游戏增加新系统，比如《世界冒险》（World Adventures）中的"旅行"。《成长时代》则是另辟蹊径的，它着重加强原游戏的元素——体现不同年龄时期的模拟人的多彩生活。当然，你也可以认为这是制作组黔驴技穷的无奈之举……

是的，你知道，"模拟人生"系列一直以模拟人成年后的工作生活为主——青少年还能去二代资料片《大学城》（University）中体验学习生活，孩童时期则是游戏中最空虚无聊的部分。不过在《成长时代》中，借助新增的物品（多数为玩家所创）可以做很多有趣的事了。比如新物品——服装箱内提供各式各样的儿童服装，孩子们便可扮成国王、巨人等角色，做起"过家家"游戏。"树堡"也很受欢迎哟！在院子里建一处树堡，你会发现孩子们会兴高彩烈地爬上去，有模有样地做着"演讲"，幻想他忠实的粉丝正在聆听；或是在上面向兄弟姐妹们打水枪，互相嬉戏。孩子们还会有自己的玩偶小伙伴，为它取名，和它一起玩乐，甚至一同入睡（与玩偶互动同样会增加社会值）。在角色成长为青少年后，你还能保留玩偶伙伴，更有甚者，可以依照宠物的形象作为未来寻找恋人的标准。

青少年生活在本作中不是那么梦幻——别忘了这可是人一生中最叛逆的时期！于是你记忆中的那些调皮捣蛋的事件在游戏中重现了——按一下邻居的门铃然后撒腿就跑，用垃圾堵住邻居的炉子，对邻居家的老奶奶不够礼貌，或是将报纸点燃扔在邻居门口……总之，倒霉的都是邻居。这些捣蛋行为会增强青少年的社交值，甚至让你成为社区中（臭名昭著）的"传奇"，被一些更不懂事的小孩顶礼膜拜（少年古惑仔？）。一旦被抓，你的角色就会被"禁足"，宅在家里什么也干不了，情绪也会直线下降。

这些事件都会成为角色成年后最珍贵的记忆，在同学聚会或是结婚典礼上拿出来缅怀一番，定是唏嘘不已！这些感叹可不仅限于游戏中，玩家可以把它们发到官方社区或Facebook上与真实的朋友们分享回忆中的点滴。P

PC/PSN/XBLA

龙与地下城——匕首谷

■Dungeons & Dragons: Daggerdale■动作角色扮演■Bedlam Games■Atari■2011年6月■湖北SUNNY



雷厂Atari和不知名工作室的组合会带给RPG玩家惊喜吗？

由不知名的Bedlam Games带来的《龙与地下城——匕首谷》是一款小品型的ARPG，包括单人和联机合作两种游戏模式

《龙与地下城——匕首谷》的背景设定在"被遗忘的国度"（Forgotten Realms）中的匕首谷。匕首谷起初是一个平静而富饶的地方，名叫快乐谷（Merrydale）。在一次吸血鬼的血腥攻击后，这种安定祥和的氛围被彻底打破了，人们需要用木桩钉死自己变为不死生物的孩子，从此他们难以在谷中找到快乐，数年之后这个称呼也就不再使用了，快乐谷变成了匕首谷。

"龙与地下城"（D&D）由于《博德之门》和《无冬之夜》等RPG而被广大游戏玩家所知晓，然而《匕首谷》并不像这些作品一样采用了严谨的D&D规则，它的本质仍是一款ARPG，强调的是快节奏的战斗、打怪捡装备以及小队（最多4人）合作通关的游戏体验，这已经是PSN和XBLA游戏的标准模式了。制作组声称，他们作了最大努力让本作符合第四版D&D规则的设定，在开发工程中与威世智（Wizards of Coasts）保持中密切的合作。但是为了提升战斗的节奏，他们还是不得不删减了一些繁琐的规则。

本作的多人游戏会支持网络联机和分屏游戏。在网络联机模式中会提供一个游戏大厅，玩家可在此建立或加入游戏。建立游戏的玩家类似于"地下城主"（Dungeon Master），可以改变游戏的难度和细节上的设定，比如稀有物品的掉落率、怪物的数量和怪物的等级是否依据玩家的等级而变，等等。

《匕首谷》中会包括D&D设定中的几个主要职业，比如战士、法师、牧师和游荡者（Rogue），种族则包括人类、矮人、精灵和半身人。需要注意的是，在合作模式中，每名玩家所选择的职业不能相同，比如说一支队伍里只允许有一名战士。虽说如此，但角色的发展则比较宽松，主要是依照第四版D&D规则，然后通过装备的选择可以打造出不同风格的角色。在本作中，角色的最高等级为10级。游戏将会分为4个章节，除了主线剧情外，会包含大量的分支任务。单人游戏的剧情将和多人游戏完全一致，只是玩法不同。



玩家将在地下城中度过游戏的大部分时光



游戏核心是多人合作刷刷刷。嘿，看到钱袋了吗？



战斗节奏很快，制作组删减了部分规则，或者说只采用了很少的规则

PC/PS3/X360

古墓丽影

■Tomb Raider■动作■Crystal Dynamics■Square Enix■2011■古墓丽影中文站 TC


刚刚见到久违的阳光，眼前却是海岸边大量的飞机和船舶残骸。真正的探险才刚刚开始


面对恶狼，不是你死便是我亡


危险的山洞，完全依据真实物理效果构建


平台跳跃的动作经过了全新的动作捕捉

自从《Game Informer》在去年12月发布了《古墓丽影》新作的独家报道后，Crystal Dynamics就没有更多的声息

最近，他们终于召集海外媒体，为他们进行了游戏展示，更多的游戏细节被披露了出来。两段演示展示的分别是游戏的“第二日”和“第四日”（看来仍有章节概念）。目前展示的内容还存在变数，因为游戏仍处于早期开发阶段，需要调整的东西还很多——大多数媒体都认为本作在2011年上市不大可能。

载入游戏时，劳拉的旁白讲述了自己的经历。由于配音人选还没有最终确定，这个声音只是演示用的临时性配音。开发者正在遴选新的配音演员，除了要保持英国口音，他们还希望新配音演员应当与劳拉的年龄相符。

进入游戏后，从风暴中清醒过来的劳拉发现自己被倒吊在山洞里，为了脱困她被烧伤，落地时还被一根粗长的金属针扎中腰侧。在玩家快速按压手柄X键后，劳拉拔出了那根针，同时镜头模糊一片。痛苦显而易见——在之后40分钟的Demo里，她一直按着伤口。受伤会对游戏产生影响——劳拉会单脚跳、跛行，或按压伤口试图止血。

劳拉向着洞内进发，动态镜头跟着晃动，传递出电影感，将一股幽闭气氛烘托得非常到位——全新的CDC引擎具备强劲的细节表现力。这与以前的“古墓丽影”大不相同，甚至看着让人不舒服。

身在其中的劳拉当然更不舒服。在这凶险的环境下，当听到洞穴深处传来的脚步声，劳拉毫不犹豫地选择了逃跑。

在逃生途中，火把、水流等元素发挥了重要作用，这也是本作谜题的关键：物理定理。在上次中旬刊的报道中，我们已经描述过这里的解谜方式：用火烧掉障碍物，利用水流运送木桶和进行反重力操作，等等。显然，新作的谜题比以前要复杂，并不是只需要观察四周就能完成，必须思考环境中各种元素的对应关系，如水和火的特性、重力的影响、爆炸产生的冲击波等，完全是基于现实世界的，而不再是以开关、陷阱构建的简单世界。

最后劳拉成功炸开一条通路，洞口的阳光传递出求生的希望。我们终于跑出了洞穴！刚刚见到久违的阳光，眼前却是


荒野冒险并不容易，好在劳拉拥有“求生本能”


就像“刺客信条”系列一样，转入动作环节后，以往的高难度体操表演全部还在


暴风雨中的避风港

海岸边大量的飞机和船舶的残骸。真正的探险才刚刚开始。

新作抛弃了严格的“关卡”概念，制作组强调的是，你将身处一个开放式的真实环境，时刻感到活下去的不易

虽然整个探险都在岛上，但这不会影响游戏的多样化。雷电及其它恶劣的天气条件可能会经常出现，成为游戏的组成部分（也会改变场景的气氛）。理论上小岛的每个角落都能探索，但在游戏初期，由于劳拉的能力和装备不足，她能去的地方非常有限。探索新地域的缘由和动力，我们可以从一个例子中看到，那就是“第四日”里和船长Conrad Roth的相遇。

船长是非常老练的冒险家，虽然从海难中幸存了下来，但在与群狼的战斗中受了重伤。劳拉遇到他时，接到了一个新任务，目标地点是危险的狼窝附近的山洞，而劳拉还什么武器都没有……虽然劳拉毫无信心，但她走投无路——正如船长所说，不鼓起勇气，就唯有坐以待毙。

要在这么个岛上找山洞并不容易，好在劳拉有“求生本能”（Survival Instinct）。在处于静止状态时，按下某个按键就可以开启这一解谜辅助，把“有意义”的元素高亮显示：无关物体呈灰色，线索呈橙色。这让我们可以看到普通视觉下不容易发现的线索，例如狼群的脚印。

借助“求生本能”，劳拉明白自己必须攀上一处悬崖，可选的道路很多——可以穿过悬崖下破败的村庄，然后直接往岩石上攀爬；也可以匍匐着爬过一架二战战机遗骸——你得小心，这架飞机坠毁已久，非常脆弱。

劳拉的动作部分不像“刺客信条”那么自动化，她跃起后，玩家需要手动调节她在空中的运行轨迹。爬上悬崖后，游戏又从动作系转到了生存系风格。在洞穴与狼群搏斗的场景由QTE实现，但游戏中也有“普通”的战斗，那时玩家得自己去瞄准目标操控战斗。由于取代了以往自动瞄准的自由射击系统目前还没有彻底完善，这次的演示中并没有出现战斗场景。

在试玩的最后有个小插曲，一位记者问制作组：“如果以前的劳拉遇见这位新劳拉，她会说什么？”制作人员的回答是：“最大的可能应该是，她告诉新劳拉，‘你会成为一个传奇’。”


狼穴中寻获医疗装备


Roth船长的腿伤十分严重，Lara的状态也好不到哪里去——这里不再有超级英雄


Lara的勇气来自Roth船长的鼓舞

PC/PS3/X360

生化危机——浣熊市行动

■Resident Evil: Operation Raccoon City■射击■Slant Six Games■CAPCOM■2011年■北京红黑军团


仿佛回到二代，一片狼藉的浣熊市警局


Vector，又一个匕首贼


TPS作战，没有掩体怎么行

首次可以4人合作，首次大面积扮演邪恶势力，还有最大的噱头——“Leon必须死！”

CAPCOM在“生化危机”15周年之际推出的新作竟然如此“叛逆”，令一群铁杆粉丝不胜惊恐。这真的是看似谨小慎微的日本人想出的主意，他们还将游戏外包给了一个陌生开发商，让他们继续发挥——C社只是确保这个疯狂的主意不要距离“生化”系列太远。于是，有了一个看起来有些奇怪的组合：成功将“海豹突击队”（SOCOM）变成雷作的加拿大开发商Slant Six Games担纲制作，参与多款“生化危机”游戏开发的C社元老川田将央继续担任本作制作人。对一款在主要游戏平台发行的全新类型“生化”游戏来说，这个组合是不是太冒险了点儿呢？

川田将央说，本作是在制作《失落的星球2》时想出的主意，当时C社本部已经没有空闲的小组可以进行这个项目，他们就通过《丧尸围城2》的开发商、同样来自温哥华的Blue Castle Games联系上了与他们同城的Slant Six Games。C社看好Slant Six Games出于两点，一是有制作TPS与合作类型游戏的经验，二是他们的引擎适合在线游戏……于是，你就不难猜测《生化危机——浣熊市行动》是一款什么游戏了。

没错，这是一款聚焦团队合作的第三人称射击游戏。游戏场景仍然充斥着僵尸群，仍然气氛压抑，但并没有以往“生化”系列的恐怖情节，故事主要聚焦在两方势力——安布雷拉特别工作部队（Umbrella Security Service，USS）和美国政府的特种部队（United States Special Ops）。在《生化危机2》和《生化危机3》的故事线之间，浣熊市因为T病毒爆发变成了僵尸的乐园。USS部队要回到这个危险的城市销毁非法病毒实验的证据，而政府的特种部队则想要调查和试图揭穿Umbrella的阴谋。目前官方仅确认玩家可以扮演USS开始故事，像《求生之路》一样由4人合作完成剧情（美军特种部队可能是在多人对战中可以使用的角色）。小队中的每个角色都有自己独特的位置，有其专长和擅长的武器。

目前官方只公布USS小队成员的资料，他们分别是Vector、Spectre、Beltway以及Bertha。

Bertha

Bertha是小队的医疗兵。她不仅可以治疗遭受攻击后的失血、治疗僵尸向你呕吐后的感染症状——当然是用草药和喷雾剂，还能提供各种C早，例如向你注射肾上腺素，让你移动更快、枪法更准，攻击力也相应提高。

Vector

Vector头戴兜帽，脸上罩着防毒面具。擅长伪装和侦察，能够使用隐身衣进入潜行模式，可以模拟敌人的形态（即变化成敌人的外表），擅长使用手枪和匕首，显然更适合于近战和暗杀。

Beltway

Beltway头戴兜帽，脸上罩着防毒面具，擅长使用重型武器，在角色原画上你可以清楚地看到他携带的大口径子弹。Beltway可以投掷手榴弹、布设地雷，进行大范围攻击。

Spectre

Spectre装备红外传感器，可以在视野中以不同颜色分辨僵尸和人类，擅长武器是步枪。Spectre同时为小队提供其它资料支持，如可以使用迷你地图。

本作的战斗部分完全是合作游戏的流行模式，如有掩体、有贴地滑行的能力

可以近距离撂倒敌人，可以从背后割喉，也可以用枪直接爆头；技能的使用有冷却时间，在游戏进行中也可以改变所扮演的角色。和《求生之路》差不多，游戏里有检查点、有安全屋，屋内有弹药、武器的补充和恢复HP值的道具。消灭每个敌人都有得分，但根据消灭方式不同（如普通击倒和爆头）分数有很大差异，以特殊攻击消灭僵尸群会有更多的得分。

但在细节上，游戏也给玩家提供了更多的选择。不习惯TPS视角的玩家可以自由缩放镜头，让它彻底变成FPS；游戏场景庞大，有多路线的设计，不仅有现成的道路可以选择，玩家甚至能毁坏墙壁，找到新的路线。在与场景中的其他势力的对抗中，还能利用僵尸获得战斗的优势：你可以利用僵尸暂时作为肉盾，抵挡敌人的子弹，也可以攻击特种部队让他们流血——血的味道会吸引僵尸群的注意力。

这些新鲜的玩法还不是尽头，游戏最大的噱头来自Leon S. Kennedy，这个浣熊市警局新来的实习警员。制作者起初告诉媒体："Leon必须死！"在一个任务里，你可以扮演邪恶的坏蛋直接结果了这个系列中的人气角色，还是以最残忍的方式——就像原画里那样，直接将Leon一刀结果。这样做的直接结果就是和系列的设定产生矛盾，如果杀掉Leon，就再也没有《生化危机4》的故事了。因此，川田将央也打起了太极，他说，如果你不希望Leon死掉，那么就改为和USS作对吧——反正那些你熟悉的知名角色只是来客串。总之，他并没有解释清楚Leon在游戏里到底会有怎样的遭遇。同样没有解释清楚的还有其他一些系列熟脸在本作中的角色，比如可怕的暴君和追踪者。

川田将央认为，恐怖生存类动作游戏现在不那么受欢迎了，因此"生化危机"系列必须做出改变，他们甚至从"死亡空间"系列的成功中学习到了一些经验，但不会完全剥离这些恐怖生存元素，成为另外一款《求生之路》。在"生化危机"15周年之际，没有一款系列的正式续作公布有些遗憾，但好消息是，从主要游戏平台到新晋的掌机3DS上，还有各种口味的"生化"游戏任你选择。


系列首创，以僵尸作为肉盾


Leon将扮演怎样的角色还是个谜


一些系列中的恐怖怪物将在两方势力的角逐中搅局

PC/PS3/X360

丧尸围城2——非公开报道

■Dead Rising 2: Off the Record■动作■Blue Castle Games■CAPCOM■2011年■北京 红黑军团



挥舞着球棒杀入丧尸群中，Frank更暴力，丧尸们则更具侵略性



Frank和他的最新款单反相机



在《韦斯特事件》中，他们曾经短暂地并肩作战



欢迎来到幸运城！

CAPCOM自己的嘉年华——一年一度的Captivate，对PC Game来说，往往缺乏足够的新闻点

除了让你纠结于某款游戏是否发行PC版外，其它的消息少之又少。如果你的期待值已经降到如此之低，那么Blue Castle宣布新作《丧尸围城2——非公开报道》也许能小小刺激你一下，至少你也可以恍然大悟地说一声：“哦，原来是这么回事！”

的确，这个《丧尸围城2》资料片的发布蓄谋已久，至少在游戏的第二个DLC《韦斯特事件》发布时已经有了——这个DLC允许你扮演一代的主人公Frank West，与二代主角Chuck Greene合作，前去调查掌握抗僵尸化特效药“Zombrex”生产贩售的Phenotrans制药公司。制作人Jason Leigh说，在《丧尸围城2》完成后，整个团队都感觉灵感爆棚，还有很多点子没有用进去，这不是一个DLC就能使完的。他们原本打算给《丧尸围城2》出一个导演剪辑版，加入一些新点子，但当他们向玩家征求意见时，得到的反馈却远远出乎意料——玩家不想再去重玩一遍Chuck的故事，同时他们对一代主角Frank的下落十分关心。这是《非公开报道》最原始的灵感启发——既然已经让Frank重新回归，为什么不让他以自己的视角，在与二代故事相同的时空里重新体验一遍幸运城（Fortune City）发生的一切呢？Jason说，这款游戏并不是导演剪辑版的《丧尸围城2》，而是粉丝版的《丧尸围城2》。最后，制作组为Frank想好了回归的理由：作为记者，他理应比Chuck更早出现在那里，揭露发生在那里的阴谋。

但在经历前作的刺激经历后，Frank并非心甘情愿地前往僵尸泛滥的重灾区。在经历过《丧尸围城》的故事后，Frank因为英勇的表现名声大噪，他的名字频繁出现在脱口秀节目和畅销书排行榜中，但成为新闻人物只是一时，很快他的事业陷入低谷，为了增加曝光度，他受邀为嘉宾，前来幸运城参加真人秀节目《Terror is Reality》，于是他和Chuck的平行故事开始了。在故事的一开始，你能看到Frank对幸运城之旅的懊恼与后悔，他的郁闷程度不输于Chuck，但他只能面对这一切。


TK的不可告人交易


嘿，你的技术是怎么练的……


拍照模式，这张相片应该归于哪一类？


比Chuck大一号，这可是位重量级摔跤冠军

尽管场景重复利用的意图很明显，但制作组表示，最后的良心驱使他们尽量给玩家带去新鲜感，这意味着他们并不是将Frank往Chuck的经历里一丢了事，而是加入了新的剧情和玩法，Frank与二代中的人物（如Tyrone King）会展开充分的互动。当然，也有些怀旧玩法回归了。Jason Leigh在Captivate现场试玩了《非公开报道》的片段，我们由此可以了解新作到底改变了什么。

是的，你一定还记得Frank在一代里的老本行，那时候面对疯狂的丧尸潮，你并不能像Chuck那样拳打脚踢，纵横尸海

Frank能做的除了躲避就是用他手里的相机记录骇人的丧失爆发，拍到优秀的照片可以提升PP值（Prestige Points）来升级角色。现在也是一样，只不过Frank已经鸟枪换炮，手里的武器从胶片机换成了最新款的单反数码相机，特殊PP抓拍和PP分类功能也随着拍照系统回归。Frank的相机还有红外感应和摄影功能，你可以用相机记录下特殊NPC的交谈过程，作为最直接的新闻报道的证据。

在战斗方面，有了二代的武器组合+攻击系统作为基础，Frank再也不必像一代时那样大多数时候都被迫躲来躲去了。总得来说，他其实比二代时的Chuck更加粗暴，也有更多的范围攻击招数。在一个演示片段中，Frank身着摔跤服站在拳击台的中央，面对四周扑来的僵尸，他不仅可以常规拳打脚踢，暂时腾开一片表演动作戏的空间，还有连续技可以使用，甚至能够超越一个摔跤手施展很多绝技，比如后空翻踢中身后丧尸的脑袋，以及用类似格斗游戏中的旋转踢招式将周围的敌人横扫。当然，僵尸是随时刷新，怎么杀也杀不完的。作为名副其实的力量型选手，最实用的招式还是举起一个敌人，丢进密集的丧尸群中，给自己赢得逃跑的时间。

本作其它的特色看起来更像是《丧尸围城2》导演剪辑版，比如改善的存档系统。总之，这就是一个比《丧尸围城2》新鲜了50%的新作——它利用了原作的许多素材，可它既不是DLC，也不是《丧尸围城3》，说它是资料片，似乎又不足以表达它的分量。只有看到最终发售时这款游戏的标价，我们才能了解Blue Castle Games对它的准确定位。


如果是个僵尸MM，也就不用这样了吧……


这难道就是“一阳指”？


本作的丧尸会更有侵略性，而不是傻呆呆等着你将他们戳上一身窟窿

PC/PS3/X360

现代战争3

■Call of Duty: Modern Warfare 3■射击■Sledgehammer Games■Activision■2011年第三季度

终于有MW3的消息了！不是传言以Ghost为中心人物的前传，而是紧接2代故事结尾的传奇续写。虽然到本刊截稿时尚未有官方正式宣布，但通过目前泄漏的一系列场景设定图和开发截图来看，游戏依然将使用前作的双线并行叙事方法。在美国本土，俄军的进攻依然没有被击退，此番大兵团作战的区域位于纽约。在北约盟国方面，俄军的装甲集群越过了柏林墙……的原先位置，英国伦敦出现了大规模恐怖袭击，总之这次的剧情已经超越了MW2胡扯的下限，整个世界乱成了一锅粥……

剧情设置上，MW3延续着充斥冷战思维的陈词滥调，在技术上也没太多看点。P



传说中的新角色Forst，身份是一名“德尔塔”士兵

PC/PSN/XBLA

死亡街区

■Dead Block■动作■Candygun Games■Digital Reality■2011年

您见过卖萌的僵尸吗？来自德国汉堡的开发商Candygun Games正在这样搞！《死亡街区》是一款充满童趣和《僵尸肖恩》式黑色幽默的动作游戏，它使用“虚幻3”引擎开发，但无论是画风还是游戏风格都同“Unreal 3”的铁血与硬核毫无关系。由于这是一款通过XBLA、PSN下载方式发行的游戏（PC版也不会采用实体发行方式），它的设计也是围绕多人合作而进行的。

游戏中将要出现的3名角色是身穿土汗衫的建筑工怪叔叔Jack Foster、黑大婶交警Foxy Jones，以及乳臭未干的童子军小P孩Mike Bacon，在面对僵尸大潮的时候，玩家们需要发挥他们强力近战、枪械和布设陷阱的能力合作破敌。游戏的时代背景为上世纪50年代，此时摇滚乐刚刚诞生，而僵尸大军此行的目的就是掌握摇滚乐的奥义，从而奴役整个人类。P


卖萌不分男女老幼，僵尸也会！


建筑工大叔是标准的肉盾角色

PC/PS3/X360

终极刺客——赦免

■Hitman: Absolution■动作■IO Interactive■Square Enix■2012年

映入观众眼帘的黑西服、猩红色领带、一支银色M1911手枪和一双黑色皮手套……无需露脸，光凭这身行头就可以让我们知道谁回来了。没错，是叱咤风云的光头杀手——代号47！

自从《血钱》后，IO就没有投入新引擎的研发，这次丹麦人使用了自主研发的Glacier 2引擎，尽管目前还没有实际截图供玩家评判其外观效果，但制作组表示新引擎可以让游戏的玩法变得更为多样。

新游戏的创意指导Tore Blystad表示，本作将是47第一次以个人身份，而不是受雇于人的契约杀手去战斗，“因为他被最信任的人出卖了”。这个人会是谁呢？P


虽然看不到脑后条码，但看到西装和红领带也就够了

PC/PSN/XBLA

兽人与人类

■Of Orcs and Men■动作角色扮演■Cyanide Studios■Focus Home Interactive■2012年

这是与Ubisoft保持良好关系的Cyanide Studios最新制作的一款ARPG。在《兽人与人类》中，玩家扮演的是来自血鲨部落的兽人狂战士，它的族人长期以来一直同地精联合起来反抗人类的野蛮压迫。为了一劳永逸解决这场连绵百年之久的战争，酋长决定派遣你去干掉这一切的根源——人类国王的皇帝。游戏最吸引人之处就是颠覆了以往作品中人类和兽人的正邪观念，你将扮演兽人成为游戏的英雄。

同所有下载游戏类似，这依然是一款强调合作的作品。兽人擅长正面作战，但光凭这一特点是无法击败人类军团的铁甲武士和宫廷豢养的魔法师，还有一名地精族的角色将会成为兽人的左膀右臂，它擅长潜入、刺杀、射击和黑色魔法。游戏中的RPG要素则保证了它的耐玩度和不断为角色提供新的能力。P


这次不是让你扮演星际陆战队去切绿皮怪——你就是绿皮怪！


你的地精朋友是标准的匕首贼

栏目编辑/梅林粉枚/merlinpinkstaff@popsoft.com.cn 美术编辑/Tingting

PC
环法2011
■Pro Cycling Manager: Tour de France 2011■模拟■Cyanide Studios■Focus Home Interactive■2011年

中国作为自行车大国，自行车运动的普及率并不高，不过马上就会有一款"扫盲"游戏出现，这就是《职业自行车经理——环法2011》。本作将采用全新的3D引擎，为玩家呈现逼真的车手、装备模型和根据卫星地图打造的真实赛道，即便拿不到好名次，看看法国美景也值了！

本作的实质依然是对车队管理的模拟。除了将用户界面进行精简并且尽可能的图标化外，还加入了同车手和赞助商更为深层次的互动。每名车手在大赛过程中表现的起伏，将要同他们所获得的薪水，以及赞助商的烧钱力度直接联系。此外，玩家们呼声很高的关卡编辑器在本作中终于回归。P


事实上，自行车游戏也需要在玩家中普及

PC/PSN/XBLA
反叛行动
■Renegade Ops■射击■Avalanche Studios■SEGA■2011年

上期中旬刊我们已经介绍了堪称"次世代版《赤色要塞》"的射击游戏《反叛行动》，近期制作组公布了完整的试玩。可以看到本作采用了双摇杆控制方式（左摇杆控制方向，右摇杆控制瞄准），每种载具都有瞬间加速功能，武器以主副搭配方式构成。默认吉普车的主武器是一挺.50口径重机枪，EMP发射器、反坦克火箭、追踪导弹等副武器则是以"吃道具"的方式获得的。

80后玩家们一定还记得《赤色要塞》炸开战俘营"吃小人"的画面，《反叛行动》在任务设置上也体现了对这部8位机经典的敬意，玩家的使命就是消灭一个地区的敌人，然后将受困的人民救走，"吃小人"的数量关乎到车辆和武器性能的提升。在演示中，我们发现本作似乎还有一定的情节要素，战场突发事件和过场，都是通过画中画方式播放的卡通片进行交代的。P


精致的画面就跟想象中的《赤色要塞》HD版一样


摧毁敌人，并且拯救平民

PC/PS3/X360
幽灵战士2
■Sniper: Ghost Warrior 2■射击■City Interactive■City Interactive■2012年

人人都爱狙击手，于是City Interactive去年就制作了一款以狙击手为主题的游戏。可惜所谓的"专业模拟"层面让玩家们完全摸不到头脑，敌军AI的严重低下更是让玩家们不忍心射杀这群人畜无害的小白兔。

不甘失败的制作组这次花巨资引进了CryENGINE 3，相信《幽灵战士2》的品质会因为技术的提升而获得改善。这次的游戏类型不再是第一人称射击，而是战术射击，玩家不必从头到尾都执行"孤军深入、一枪毙命"模式的任务，而是作为一个特种小队的长程支援火力存在……看来这群军盲确实有必要搞清楚Sniper和Masksman之间的区别了。P


前作既不叫好，也不叫座

PC/PS3/X360
盖茨堡战役
■Gettysburg: Armored Warfare■射击■Paradox Interactive■Paradox Interactive■2011年第二季度

1863年7月1日至3日，美国南北战争对垒双方在宾夕法尼亚盖茨堡附近地区展开激烈战斗，这也是整个内战的转折点，此役使用了包括加特林机枪、主战坦克、步战机甲在内的武器……这就是本作即将展现的"历史战役"。一向制作严谨风格历史模拟游戏的P社这次不但大玩穿越，而且还将本作的玩法定义为动作/射击。

从玩法上看，该游戏同司空见惯的第三人称视角射击并没有太大的区别，真正有意思的是它的多人联机。12名玩家中有一人会扮演将军，就像回合制游戏那样，每隔一段时间双方指挥官都可以暂停游戏，然后给每个单位下达行动指令，下属执行这些命令就可以获得经验值（抗命不尊会造成EXP的持续减少）。如果指挥官总是瞎指挥，那么他的队友就可以发动投票，罢免他的指挥权。P


穿越从原画开始


加特林机枪算什么，我的身后还有主战坦克和齐柏林飞艇



生化危机 雇佣军3D

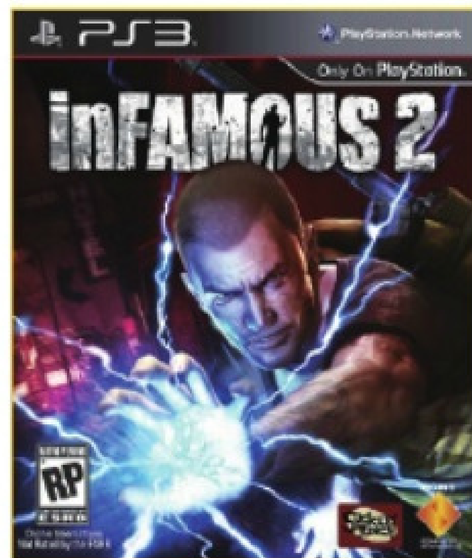
■BioHazard The Mercenaries 3D■动作■Capcom■Acquire■3DS■2011年6月2日■日版

“雇佣军模式”本是“生化危机”的挑战模式。玩家扮演特定的角色，在限定的时间内，以最有效的方式消灭敌人，获取更高的得分。《生化危机——雇佣军3D》就是一款建立在此模式基础上的独立作品，将延续《生化危机5》中佣兵模式的设定，游戏的规则就是玩家在规定的时间内击败大量涌现的敌人，将没有任何故事要素，但本作可以利用3DS内建的无线模块，支持通过无线网络进行二人联机作战，这将是本作最吸引人的游戏要素。本作的发售拉开了“生化危机”15周年大量外传作品发售的序幕。

在游戏中，玩家可以选择克里斯（Chris）、威斯克（Wesker）、汉克（Hunk）、克莱尔（Claire）、杰克（Jack）和吉尔（Jill）等系列中的知名角色。克里斯、吉尔等角色在游戏中的形象取自《生化危机5》，而克莱尔则是首次在佣兵模式中亮相。每名角色能力不同，比如克莱尔，虽然她没有哥哥那样强壮的体格，不过却有辅助玩家瞄准的激光瞄准镜，是新手玩家的最佳选择。P


首次在佣兵模式中亮相的克莱尔


画风和角色形象取自《生化危机5》



恶名昭彰2

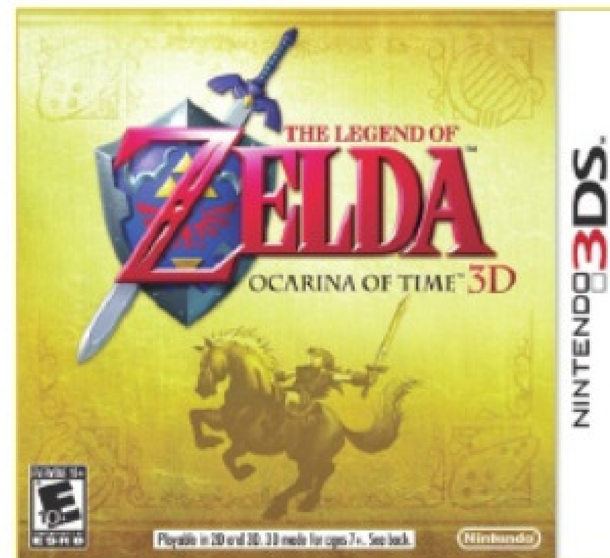
■inFamous 2■Sucker Punch■动作■SCE■PS3■2011年6月7日■美版

PS3的传奇回来了。《恶名昭彰2》继承了前作超能力式的动作游戏玩法，主角柯尔（Cole）在前作的一场重大意外中获得控制雷电的超能力，在本作中柯尔的雷电超能力更上一层楼，可以施展更多攻击招式。在完成特定任务后，柯尔还会获得控制寒冰与烈火的全新超能力，并可与雷电能力相结合，爆发力相当惊人。本作新增了“任务编辑”的功能，玩家可以来打造各式各样的原创任务并通过PSN（多灾多难的PSN啊）与其他玩家分享。与前作一脉相承，本作还会增加更多的跑酷动作，让主角在城市的建筑之间穿梭自如。

在续作中，柯尔所在的帝国市被一种名为“灭世巨兽”的黑暗生物所摧毁，侥幸逃离的柯尔来到南方城市新玛莱，寻找知晓如何击败这些黑暗生物的方法的科学家。玩家仍旧要面临善恶道路的选择，是要谨慎使用超能力以守护市民免于恶棍与怪物的危害，还是肆意施展超能力摧毁并主宰一切，完全取决于玩家。善恶的抉择也左右了并肩作战的伙伴——善良一方是FBI的女探员郭（Kuo）或是邪恶一方的神秘女性妮克丝（Nix）。P


除了雷电，柯尔在本作中还将拥有冰火的超能力


善恶道路的选择，最终的冒险伙伴也有所不同



塞尔达传说 时之笛3D

■ゼルダの伝説 時のオカリナ 3D■动作角色扮演■Nintendo■Nintendo■3DS■2011年6月16日■日版

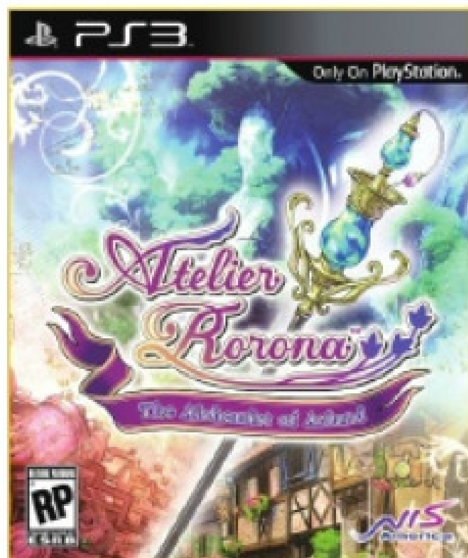
本作是N64上同名作品在3DS平台的全新重制版。图像上的进化在于游戏的帧数由原N64版的20帧增加到流畅的30帧，增强了游戏中人物、画面移动转换的平滑感；新的光影渲染特效使游戏中的场景看起来亮丽了许多，湖泊水面光影也更为柔和逼真，所有2D背景都被高画质的3D渲染画面替代。此外还增加了新的游戏要素和模式，比如会为新玩家量身定做提示系统，帮助玩家解决过不去的谜题。

本作在操作上与N64版差别很大，会结合3DS的按键和触摸屏来进行游戏。按键的操作和N64版相似，B键是挥剑，A键是调查、对话，R键是使用盾牌，摇杆控制人物行动，N64的Z键功能被3DS的L键取代，在第一人称（比如弹弓模式下）时，使用滑杆或陀螺仪来控制方向。全新的“里塞尔达”模式在主线剧情通关后才会出现，整个游戏世界会左右调换，敌人和道具位置会有所改变，敌人的实力会增强，玩家受到的伤害会是原来的两倍，难度相当之高。P


操纵主角林克在迷宫中冒险



下屏显示地图、装备等附属信息



梅露露的工作室 雅兰德的炼金术师3

■メルルのアトリエ~アーランドの錬金術士3■角色扮演■Gust■Gust■PS3■2011年6月23日■日版

本作是“工作室”系列在PS3上的第三款独占作品。故事发生的舞台将是位于前作阿兰多共和国西北方的的边境小国“阿尔斯”，女主角即是阿尔斯王国15岁的小公主“梅露露”。由于是边境小国，本作的场景充满了纯朴的乡村气息，辅以系列特有的柔和画风，以及清新悠远的配乐，使得本作的风格显得额外清新。除了扮演本作主角梅露露，前两作的女主角特特现和罗罗娜也会出现在本作中。

道具调合是“工作室”系列中最重要的系统。在本作中又有所发展，现在对具有相同特定属性的道具进行调合，有可能会出现特性改变的情况，运气好的话会产生新的稀有特性，对冒险和战斗都大有益处。战斗系统也与道具调合息息相关，玩家可以通过制作出来的攻击道具来打倒敌方，每名角色还拥有固有的技能和必杀技。战斗中，当女主角梅露露成为敌方目标的时候，可以通过同伴的援助防御来保护她，梅露露在此状态下还能使用特殊的强力道具。P



本作的画面洋溢着纯朴的乡村气息



系列中最重要的调和系统



光辉同盟

■Gloria Union■PSP■Sting■Atlus■策略角色扮演■2011年6月23日■日版

本作是由Sting开发的“同盟”系列的最新作。“同盟”系列的特色就是“同盟系统”，由于玩家在一回合内只能进行一次战斗，所以得将复数单位排成队形以形成同盟，战斗开始后所有单位的动作同时进行，直到战斗结束。这就是系列独创的一种回合制战斗系统。本作在延续了系列的传统，“军队战斗”和“战术卡片”等传统内容被保留了下来，另外还会再追加新卡片15枚，系列史上最强卡片也将在本作中登场。此外本作还有新增的会话略过功能以及多周目游戏特典、通关特典等多种要素。

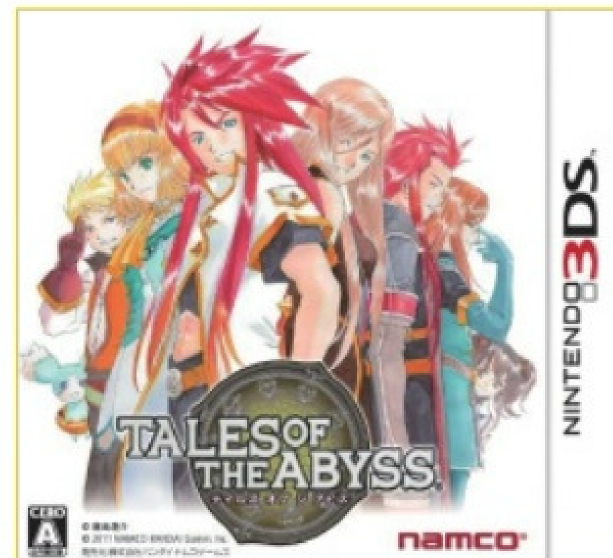
在本作中玩家将扮演海贼，为了寻找传说中沉没于大海深处的尤冯利王国的封印水晶而展开冒险。为了配合航海的主题，本作追加了“水兵”“海贼”等共6种新职业。海盗船也会成为新的战斗单位，在战斗中海盗船可以加入同盟，并且会以独特的炮击来进行掩护射击。在战斗中，如果让不同的角色来当船长，海盗船的攻击力和攻击范围也会产生变化，相当具有策略性。此外，海盗船还能作为玩家在冒险途中的交通工具，纵横四海。P



2D的小人和特效看起来很Q



战斗中所有单位的动作同时进行的同盟系统



深渊传说

■Tales of The Abyss■角色扮演■NBGI■NBGI■3DS■2011年6月30日■日版

《深渊传说》是2005年在PS2上发售的“传说”系列10周年的纪念作，在近乎批量生产的“传说”系列中被认为是剧情最优秀的一作，在整个系列中人气也相当高。本作为PS2版的复刻版，在忠实原作的基础上追加了许多新要素，包括新的奥义等。

为了对应3DS的机能，本作采用了全3D的画面，在提升画质的同时，让游戏中的战斗变得立体起来，更具有临场感。在3DS的下屏追加了角色技能的触摸发动方式，使用起来更为便利。在街道和迷宫等地移动时，上屏有时会出现可以进行会话的标题，在这时按下开始键的话，角色们就会开始会话。角色们的谈话内容包罗万象，不仅可以得到冒险提示，还能加深伙伴之间的理解与感情。“料理”系统在本作得到继承。和镇上的人们对话，完成要求后就可习得食谱。通过入手的食谱和食材制作出的料理不仅可以恢复角色的HP和TP，更能得到各种附加效果。反复做同样的料理的话料理手腕就会上升，熟练度高的角色还将能够使用追加的专用食材。P



更为直观的操作方式



在本作中可以通过触摸的方式来发动奥义

头条新闻

■《魔兽世界》4.2补丁上线测试



4.2补丁吸取了玩家的意见，允许调整角色选择界面的排列顺序

经过近两个月的测试后，《魔兽世界》4.1补丁终于正式更新，然后又经过一系列的Hotfix（紧急修正）解决补丁带来的各种问题。这一道“餐前甜点”刚刚端上，暴雪又马不停蹄地开始准备重头戏了——4.2补丁上线测试！对PvE顶尖玩家来说，4.2补丁将推出第二级的团队副本火焰之地（Firelands），包括拉格纳罗斯2.0版和“魔兽”老玩家熟悉的鹿盔等7个Boss；对PvP玩家来说，到时候新的赛季将会开始；对个人休闲玩家来说，在火焰之地会有新的日常任务集结地，类似于奎尔丹纳斯岛，但采用Phase技术，玩家拥有个人进度，能逐步揭开更多任务，体验到总共多达60个的日常任务，最后会获得奖励——华丽的燃烧龙鹰坐骑。另外，补丁还有拯救萨尔的史诗任务线、传说级法杖任务线等丰富又十分吸引人的内容。

■ 暴雪网上商店推出赈灾宠物

没有任何征兆的情况下，暴雪在网上商店突然推出了一款新宠物：塞纳里奥角鹰兽宝宝。这只宠物的造型跟一只较早的集换式卡牌宠物、eBay售价接近100美元的角鹰兽宝宝一样。网上商店的售价是10美元/10欧元/10000韩元，从发售之日起到7月31日，这只宠物的所有销售收入会全额捐给美国红十字会作为东日本大地震以及引起的海啸的赈灾之用。


在官方设定里，它出现在艾泽拉斯的森林里，对有需要的朋友伸出援助之手

■《魔兽世界》4.2补丁将加入副本手册功能


祖尔格拉布的怪物全面调整

暴雪确认，一些在《大地的裂变》测试阶段讨论过的功能将在4.2补丁中加入游戏，比如副本手册。玩家可以在副本手册中查阅副本地图、首领技能、首领和所有小怪的掉落等讯息。虽然不会提供任何应对策略，但至少让开荒的团队对要面对的敌人有初步的了解，毕竟这是官方的描述。这个副本手册功能没有任何限制，任何玩家在任何地点都可以查看所有副本和首领的资料，即使从未涉足这些副本也可以。副本手册开始只会提供CATA副本的资料，后面将逐步加入旧世及过往资料片中大量副本的基本资料。

月评

■ 炒冷饭

经过了足够的测试，4.1补丁终于更新了。两个“新”副本当中，祖尔格拉布的改造显然是“蓄谋已久”的：副本地形调整、小怪大多都是新模型新类型的、喷火机关和滚石阵带来一些动作游戏的感觉，利用不同的锅炉来抵抗毒雾、控制小怪和AoE也很有意思。它既让老玩家有怀旧的感觉，又有不少新意。可以说，除了遗憾地再也拿不到原来的恐龙老虎坐骑外，没什么可抱怨的。

但另一个副本祖阿曼就有些不像话了。祖阿曼几乎原封不动，只针对85级5人副本的定位做了点调整，妖术领主的4个小怪减少到两个，方便5人队伍控制/击杀。首领战基本上完全一样，四箱拿熊的设计也是保留原样。感觉暴雪就是怕只调整祖尔格拉布不够分量，所以临时改了改祖阿曼来凑个数。

这么一感觉，问题来了——就这点内容，居然测试了两个月！再想想4.2补丁，虽然有火焰之地和不少新内容，但7个首领就算设计得再史诗，终究还是分量有限，想达到太阳之井高地的水平十分困难。总之，4.2的内容跟奥杜尔的规模是不能比的，我们还不知道这个补丁到底要测试多久。

很多人质疑，暴雪怎么了。其实设计者在访谈中已经提到，通灵学院、黑石深渊等旧副本将来都可能拿来炒冷饭。照这样看，卡拉赞这么经典的副本什么时候翻新一下也不会令人奇怪。我恶意地揣测一下，尽管后面暴雪还规划了不止一个资料片，但他们早就意识到《魔兽世界》已经过了巅峰，由于系统的局限，再怎么创新也是有限，PvP方面也是再怎么调整也终究是弱项，喜新厌旧的玩家早晚会“另觅新欢”的。所以可以初步判断，他们的工作重点早就转到新网游上面去了，留给《魔兽世界》的资源在未来一段时间都会十分有限。这样解读，看到暴雪一再强调“重质不重量”也就不奇怪了。这种人力物力有限的情况甚至可能是《大地的裂变》重回《燃烧的远征》风格的原因，如果大家在第一周把什么都打完了，后面只能武装小号度日，那以现在的出新速度肯定无法满足玩家。现在就不必有此担心——目前大多数公会还没有达成13/13，甚至很多玩家连《大地的裂变》的团队副本都没见过。

高难度才能撑得久呀。P

大地的裂变

●制作：Blizzard Entertainment ●运营：Blizzard Entertainment
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：正式运营
●官方网站：http://www.worldofwarcraft.com/cataclysm/

■福建 Coldwind

《魔兽世界》4.2补丁内容初步展望

在多年的准备和筹划后，火焰之地的力量已经足以对艾泽拉斯发起毁灭性的攻击，海加尔山守护者们需要最强大英雄们的协助才能挺过这次威胁，你已经听到了他们的召唤——你会响应吗？

传说级法杖任务线

在玛利苟斯死后，群龙无首的蓝龙们陷入纷争，分裂成两派：一派以卡雷苟萨（Kalecgos）为首，主张与其它种族和解；一派以玛利苟斯的后裔Arygos为首，主张从这个世界脱离出去寻求新的道路。为了结束纷争，他们决定在艾泽拉斯的两个月亮汇聚在一起的月拥之夜集会，选出新的首领。

但是在聚会临近之时，青铜龙Anachronos却在蓝龙们的巢穴魔枢周围检测到了邪恶的魔法力量，并预见到艾泽拉斯被火焰吞没的灾难景象，为了搞清楚这两者之间有什么联系，他就召集了联盟和部落的英雄们前来调查，避免艾泽拉斯发生他所预见到的灾难。

在4.2补丁即将加入的这条史诗任务线里，玩家将有机会取得传说级法杖“巨龙之怒：塔雷苟莎的安息”，这根法杖不仅拥有毁灭性的魔法力量，还可以让持有者变身成为蓝龙族的一员。除了完成法杖的玩家获得奖励外，完成后整个公会的成员都会获得一只独特的非战斗宠物。

只有在黑翼陷窟、暮光堡垒和四风王座取得胜利的玩家才有资格开始这条史诗任务线。青铜龙族的使者会被派到联盟和部落的首都——暴风城和奥格瑞玛来招募准备好接受挑战的英雄们。

这不会是一段轻松的旅程，请小心：前方的道路充满凶险，终点却是未知数。这段旅程肯定需要穿过火焰之地，在那里公会的战友们会团结一致击败拉格纳罗斯的势力，还有很多时候英雄们需要独自冒险，证明他们的技术、知识和决心。总之，青铜龙族把重任交到了你的手上，没有你的指引蓝龙族可能会迷失方向，不要让他们等待太久哟！

火焰之地

几个世纪来，元素位面一直是囚禁艾泽拉斯原始元素的地方，直到大灾变打破了阻隔。在没有征兆的情况下，拉格纳罗斯的部队攻入海加尔山试图将世界之树焚毁。战斗中许多勇士付出了生命的代价来保护海加尔山，他们的牺牲换来了来之不易的胜利：海加尔山的守护者们将拉格纳罗斯的手下逼回了火焰之地。

现在，保护海加尔山的战役延伸到了拉格纳罗斯的火焰王国。随着艾泽拉斯的勇士们逐步逼近火焰之地的核心，一个艰巨的任务摆在他们面前：拉格纳罗斯的巢穴萨弗隆要塞周围被他最信任的手下守护着，包括叛变的火焰德鲁伊和他们的神秘首领。海加尔山保卫者们必须面临这样的危险，如果这次进攻不能击败拉格纳罗斯而被他顺利焚毁诺达希尔，艾泽拉斯将会受到永远无法恢复的创伤。

4.2补丁让冒险者有机会扭转火焰之地的局势，这是一个最高难度的庞大户外团队副本，包括10人和25人普通和英雄模式。在这次深入元素位面的火热冒险中，你将面对东山再起的拉格纳罗斯和他手下6名各具特色的首领。

由于火焰之地是户外副本，玩家将可以骑马尝试避开一些非常危险的敌人，副本中前4个首领的击杀顺序也完全取决于你。一套独特、诱人的奖励等待着那些有胆量挑战并击败火焰之王的英雄们：新Tier的护甲和武器、3个新坐骑（包括稀有和备受关注的燃烧版安苏）、一堆新的个人和公会成就、一条史诗的故事线、丰富的新乐曲、7场独特的首领战。


火焰之地，战役延伸到了拉格纳罗斯的火焰王国


Beth'tilac和她的危险蛛网


飞翔的Alysrazor


凶残的猎人Shannox


Majordomo Staghelm

头条新闻

■育碧软件公布《刺客信条——启示录》

在经过几个月的遮遮掩掩后，育碧软件终于公布了“刺客信条”下一代事件发生地的谜底，不是美国独立战争，也不是法国大革命，而是奥斯曼帝国的中心君士坦丁堡（Constantinople）。育碧官方的预告网站先是更新了几段神秘的预告片，通过快速剪辑的古堡、闪现的阿拉伯文和Animus系统载入文件的日期剧透了相当多的线索，之后揭晓了《刺客信条——启示录》（Assassin's Creed Revelations）的谜底。这款游戏仍旧不是“刺客信条”的正式续作，而是Ezio三部曲的最后一部，玩家将扮演中年的Ezio，行动在君士坦丁堡的各个庞大区域以及土耳其中部的卡帕多奇亚（Cappadocia）。卡帕多奇亚以独特的喀斯特地貌著称，当年凭借这里恶劣的环境，许多躲避阿拉伯人的基督徒来到这里，并建筑了庞大复杂的地下洞窟，想必这里独特的环境和两大文明的冲突很适合“刺客信条”故事的展开。育碧官方表示，作为三部曲的终结，《启示录》会为Ezio的故事线写下圆满的结束一笔，剧情中还会以某种方式和《刺客信条》的主角Altair、现代世界的酒保Desmond Miles产生更多关联。此外，作为前作成功的对战和合作模式的反馈，本作有可能继续加大对多人模式的支持力度（下月中旬刊我们将带来详尽的新作前瞻）。



《Game Informer》杂志独家揭秘了《刺客信条——启示录》的详细内容，背景中的建筑物是君士坦丁堡的地标之一圣索菲亚大教堂（Hagia Sophia）。它是奉拜占庭帝国皇帝查士丁尼一世（Justinianus I）的御旨建立的，穆罕默德二世（Mehmed II）攻陷君士坦丁堡后改为清真寺，现已辟为博物馆

■育碧软件公开多款年度新作



《赛道狂飙》允许玩家制造属于个人的赛道，因此广受欢迎

育碧软件在更新了本财年的发售计划后，名单上出现了过去从未透露的多款作品。其中包括根据美国著名奇幻小说家乔治·R·R·马丁的小说《冰与火之歌——权力的游戏》（A Song of Ice and Fire: A Game of Thrones）改编的RTS游戏以及赛车游戏《世界拉力锦标赛2011》（World Rally Championship 2011）。《权力的游戏》的改编剧集目前正在北美热播，而这款RTS游戏将是首部基于马丁大叔小说的游戏，由曾制作《血碗》（Blood Bowl）的加拿大工作室Cyanide开发。《世界拉力锦标赛2011》将于今年10月登陆3DS、PC、PS3和Xbox 360平台，这款游戏的前作由Black Bean Games开发，Deep Silver发行，口碑十分不堪。此外，育碧在收购法国开发商Nadeo后，已经公布了“赛道狂飙”（TrackMania）系列的续集《赛道狂飙2——峡谷》（TrackMania 2: Canyon），预计7月份将开始线上测试。

月评

■娱乐第一

多方消息证实，育碧软件正在组建新的影视制作部门，打算拍摄基于自家游戏改编的电影和电视作品。

这家新电影公司名为“Ubisoft Motion Pictures”，总部设在巴黎，公司的首脑将是法国人Jean-Julien Baronnet，他此前在著名导演Luc Besson的欧罗巴电影公司（EuropaCorp. Didier Lupfer）担任CEO。目前育碧还没有透露更多消息，我们也不知道这个新部门的第一部电影会来自哪款游戏，不过据说，育碧早些时候已经向用户发出问卷调查，询问他们希望在电影院看到《幽灵行动》还是《刺客信条》的电影版，这都是育碧旗下人气最高的一些品牌。

育碧对影视制作领域的涉足，源自于近年来公司主导思想的变化。从法国本土走向国际化以后，育碧在游戏业的发展顺风顺水，但是十几年来他们发行游戏的组成结构已经发生了很大变化，育碧早就不是一家玩家印象中的PC游戏发行公司，他们的策略早就秉承了主机优先的原则，过去几年又特别在Wii、DS平台上取得了极大成功，这让育碧成为坚定支持任天堂3DS主机和微软、索尼体感设备的厂商之一，尤其是在欧美厂商中，差不多是最积极的。结合育碧近来AAA级大作的表现，你能感觉到，育碧对游戏的定位始终不是那么硬核，而是把时尚潮流和轻松娱乐放在了第一位。

如果结合历史来看，育碧有此志向大概不是一天两天了，早在2007年，育碧就宣布了“地平线2013”（Horizon 2013）计划，成立了Ubisoft Digital Arts，专为游戏和电影制作CG动画。之后在2008年，他们又收购了视觉特效公司Hybride Technologies。直到今天成立电影公司，育碧真是下了很大一盘棋啊。P


《波斯王子》电影的成功让育碧很欣慰，这大概让他们坚定了去拍电影的决心

PC/PS3/X360

刺客信条——启示录

■Assassin's Creed Revelations■动作■Ubisoft Montreal■Ubisoft■2011年■北京 Merlinpinkstaff

他身处奥斯曼帝国的中心，他的冒险还未结束

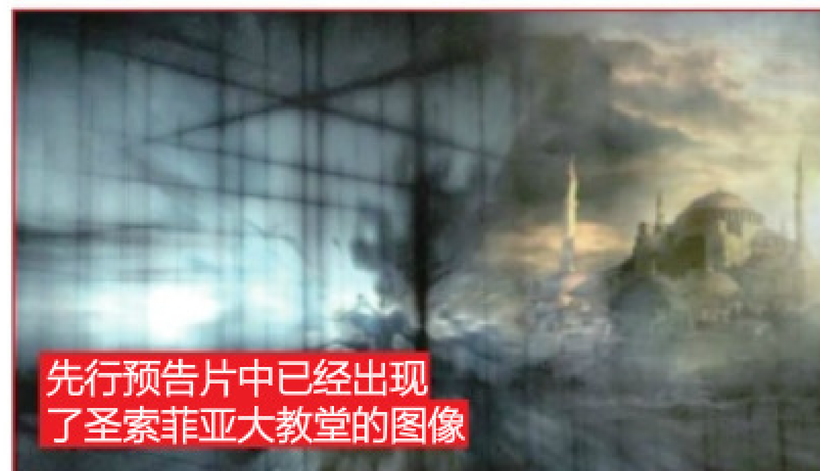
Ezio回来了。他大约50岁，就是Desmond在Monteriggioni庄园避难所看到他时的样子

和两部前作一样，Ezio依旧会在一个开放世界里探索，完成数不清的主线和支线任务，完成不厌其烦的收集项目。这听上去不那么有趣，但开发人员加入了一些独特的元素，让你更愿意去伊斯坦布尔一游——Eizo前往君士坦丁堡寻找一个封印（原因尚未透露），封印中包含了Altair的记忆，因此Ezio可以借此了解Altair的故事，就像Desmond使用Animus系统追踪祖先的记忆碎片一样。这个小伎俩让Altair成为可操控角色，戏份大大增加。

Desmond的故事则是全新的。在《兄弟会》结尾貌似时间停止的效果下，Desmond被暂时困在了一个“异度空间”。原画展示了一个只有简单几何图形的超现实世界，Desmond必须在这里解决谜题，找到离开的途径。开发者表示，之所以这样设计，是为了让Desmond重构他被分裂为碎片的潜意识，找回他自己已经失落的记忆——果然，17号实验对象的背景故事还大有可挖。

在战斗方面，为Ezio的武器库扩容是必然的。新增的主要道具是“钩刃”（Hookblade），它是一种尖端带钩的“袖刀”升级版，可以挂在高空绳索上快速滑行，用来远距离抓取或暗杀敌人。Ezio的鹰眼功能现在升级到了鹰之感应（Eagle Sense）——这在《兄弟会》结尾就有所暗示，鹰之感应聚焦一名角色后，可以描绘出目标的行进路线，如果你研究出了一名看守的行进路线，可以绕道行动，避免不必要的接触。Ezio还可以使用各种手雷、炸弹解决战斗，配合鹰之感应，就可以在敌人的必经之路上设置炸弹、陷阱，进行伏击。

《启示录》的创意指导，也是《孤岛惊魂2》（Far Cry 2）的艺术指导Alexandre Amancio展望了这款新作：“我们会在这款游戏中解释种种疑惑。从Minerva开始，关于2012世界末日的细节也会有所进展。随着真正的2012年渐渐临近，三部曲需要做个了结。我们不仅会揭示第一文明的真相，还会写完Ezio和Altair的故事，讲清楚Ezio究竟扮演了怎样的角色，为何他在整个系列中无比重要。对Altair和Desmond来说，也是如此。”


先行预告片中已经出现了圣索菲亚大教堂的图像


“钩刃”是一种更血腥的致命武器。开发者表示，随着Ezio攻击方式的多样化，他们改进了武器选择功能，让战斗过程更流畅


Desmond被困在了Animus系统里，这个想象出来的超现实世界里游荡着他自己的潜意识碎片

头条新闻

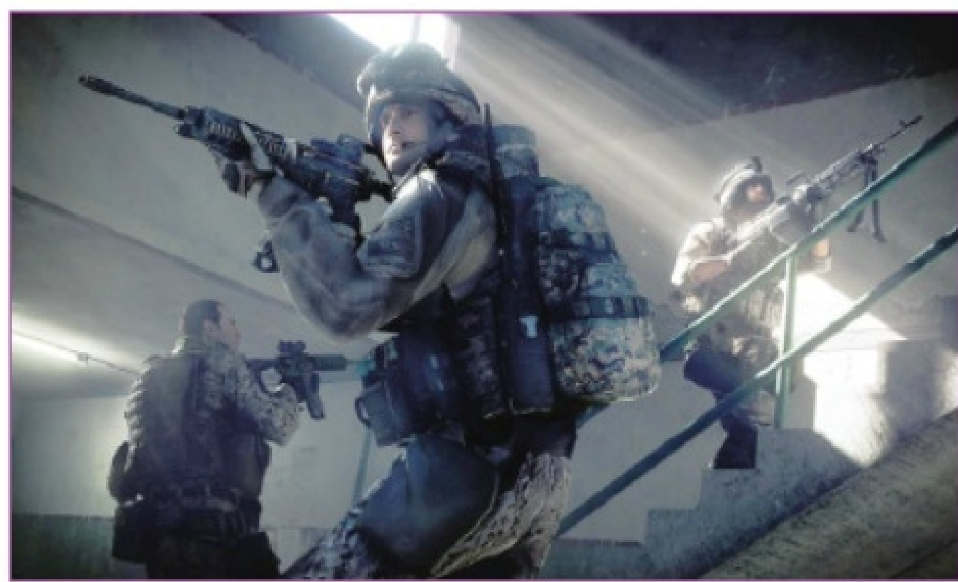
■《FIFA 12》公布首批细节

法国版的《官方PlayStation杂志》日前率先公布了EA Sports年度足球游戏《FIFA 12》的细节，包括全新的图像的引擎、更真实的对抗以及改善的AI和个性系统。图像效果的增加除了让角色细节更逼真，还加入了新的球场区域，如休息室等，游戏加入了更多比赛视角以及更简洁的菜单界面。在对抗方面，EA Sports将改进冲撞引擎来记录和描绘球员之间的身体接触以及由此可能造成的受伤（如果球员体力透支过度，还可能在无球状态下伤势加剧），相应的AI也能够根据球员的身体损伤对他们的行动进行调整。AI的调整让球员的能力不再具有固定数值，一名普通球员面对与自己差不多的对手或面对球星，他们的表现可能有很大不同（面对后者可能更谨慎）。此外，AI还和球员的视野结合了起来，这意味着在在转播视角下，你不可能脑后长眼，给完全处于身后的队友准确送出传球。本作预计在今年秋季发售，鲁尼已经确认将继续担任游戏的代言人，他在自己的Twitter上预告了自己将拍摄《FIFA 12》电视广告的消息，并认为这是有史以来最好的FIFA游戏。



翻了身的EA Sports灵感真越来越多呀！

■《战地3》预订量大大超过《叛逆连队2》


《战地3》光展示了下引擎，就把其它竞争者落下八条街

EA在最新公布2010财年第四季度财报中透露，将在年底发售的FPS大作《战地3》（Battlefield 3）的预定量已经达到了《战地——叛逆连队2》的7倍，不过EA未公布《战地3》具体的预定量，据媒体统计，此前预定量最大的视频游戏是《光环——致远星》，其发售前的预定量为200万套。考虑到《叛逆连队2》在全球售出了700万套，EA对《战地3》的未来相当乐观。公司已经将竞争的对手再次瞄准了尚未公布的“使命召唤”新作，EA Games总裁Frank Gibeau认为，《战地3》有更好的引擎和开发团队，目标就是在FPS类游戏增加市场占有率，让其它品牌处于弱势地位。

■《质量效应3》跳票至2012年

《质量效应3》的制作人Casey Hudson日前确认，《质量效应3》将由原先公布时确定的发售时间——2011年圣诞节前后，延期至2012年第一季度，零售商和BioWare官方论坛也确认了这个消息，这不禁让人想到BioWare因赶工而导致质量不佳的年度RPG《龙世纪Ⅱ》。《质量效应》原作发售于2007年11月20日，两年半后发行了续作，《质量效应3》即使在2012年年初发售，也不过和前作间隔两年时间。本作之所以延期也可能有其它原因，EA表示，《质量效应3》还会额外发售移动设备版，有可能为iPhone、iPad或3DS。

月评

■ 挑战者换人

EA Games总裁Frank Gibeau日前在接受采访时表示，《战地3》本年度和“使命召唤”的竞争将变得非常“有趣”。这种主动出击的言论叫人想起一年前的类似情景。

那时，EA刚刚宣布新《荣誉勋章》，正在抓住一切可以抓住的机会攻击“使命召唤”系列游戏的各种不真实。当时正赶上“现代战争”的开发班底横遭变故，Activision内部自顾不暇，更没有心情整天和EA打嘴杖。通过媒体廉价的宣传，EA的目的轻松达到——游戏品质如何另说，反正在气势上已经压倒了对手。

但《荣誉勋章》并不是EA最合适的武器，游戏还没发售，就和美军搞僵了关系，游戏发售后更是因为Bug和关卡设计上的问题失去了很多印象分。EA虽然损失了《荣誉勋章》，却在宣传投入并不很大的情况下收获了销量暴增的《战地——叛逆连队2》。EA于是迅速调整策略，将多年甘当配角的DICE工作室推向前台。DICE胸中有货，蓄谋已久，这次被EA扶上“大位”，正应了那句“机会留给有准备的人”的俗语。

我们很难揣测EA当年是否想到《荣誉勋章》会是这样的结果，但他们的确下了很大一盘棋，为了在FPS游戏市场占据优势地位进行了深入的布局。《荣誉勋章》失败了还有《战地3》，即使《战地3》的销量也是马马虎虎，还有Activision叛将们筹划已久的新作呢！反正每年都有“使命召唤”的直接挑战者与之应对，而Activision看起来并没有多少反击的余地。再算上EA发行的其它射击游戏，如“死亡空间”“孤岛危机”等，EA恐怕早就占据了FPS市场的制高点，其它品牌不是退散就是处于绝对的弱势地位了。

唯一的挑战者是《现代战争3》，可没有人还敢对它保持绝对的信心。P



到本期截稿时尚未正式公布的《现代战争3》占据着各种八卦游戏网站的头条

特别企划 深度游戏

PC/PS3/X360

极品飞车——狂飙

■Need for Speed: The Run■竞速■EA Black Box■Electronic Arts■2011年11月15日■北京 红黑军团



"它要为系列翻过全新的一页。一个抓人的惊悚风格剧本，一次动作大片的震撼体验。"

《狂飙》中出现了有名有姓的主角形象，预告片的末尾有人叫他"Jack"，这是否意味着一个更加故事化的NFS新作?

"极品飞车"一度是RAC的代名词，随着《火爆狂飙》（Burnout）的异军突起以及《GT赛车》（Gran Turismo）和《极限竞速》（Forza Motorsport）对高端领域的长期垄断，NFS进入了"高不成低不就"的尴尬境地。好在EA很快就找到了应对之道，就是通过"地下赛车"（Underground）、"警匪大战"（Hot Pursuit）和"专业模拟"（Shift）3个子品牌的建设对用户群进行细分。

Black Box工作室凭借"地下狂飙"（Underground）系列成名，他们的作品又另类又黑暗，是NFS第一次转型时的主力工作室。但他们的新作却不是传说的《地下狂飙3》。《狂飙》在定位上相当于上述3个子品牌的集成之作，在真实性上，它会更偏向爽快，而不是模拟向的，但其中既有无法无天的地下赛车，也有紧张激烈的警匪追逐，还有《变速2》中营造的速度和临场感。制作组这样定义本作的风格："一场非法的、高风险的亡命狂奔，唯一让你找回原先生活的方法就是在一群亡命车手的围追堵截下第一个到达纽约。没有速度限制，没有盟友，甚至没有规则。你唯一要做的事情就是发挥自己的车技，在全美最险恶的道路上击败数百个竞争对手。"

游戏的首个预告片中展示了全美多个地区的公路和城市赛道，有黑夜也有白昼。不再只有黑夜笼罩下城市道路、警笛呼啸的郊外公路和被护栏严密包裹的专业赛车场，此次玩家将从旧金山出发，挑战荒无人烟的国境线追逐战，穿行于城市道路的车海之中，或从狭窄而危险的雪山公路上以超过200英里的时速冲下陡坡……

此番打造本作的是DICE工作室提供的"寒霜2"（Frostbite 2）引擎，是一款专门用来"搞破坏"的引擎，这也是"寒霜"第一次用于制作FPS以外的游戏。"寒霜"所赋予的物理互动和破坏效果一定会大显身手——在预告片中，我们就看到了暴风雪、龙卷风、大爆炸以及众多山崩地裂级别的灾难场面，执行制作人Jason DeLong表示，本作就是要给玩家犹如置身于灾难片特技效果的感觉。


爆炸的场面直逼《争分夺秒》


主人公Jack是以倒挂姿态出场的，更"杯具"的是还听到一辆火车朝着自己呼啸而来


姓名还不知晓的女主角颇有些拉丁味道

头条新闻

■《席德·梅尔的文明——变革》iPhone/iTouch/iPad简体中文版即将发布

赫赫有名的战略游戏“席德·梅尔的文明”，在过去20年中几乎成为战略游戏的象征。日前，由2K Games中国工作室专为iPhone/iTouch/iPad平台精心制作的《席德·梅尔的文明——变革》（Sid Meier's Civilization Revolution）简体中文版即将上市发行。游戏包含了16种不同的文明，你将领导你的文明从远古时代走向现代，直至未来。与历史上最伟大的领导人同台竞技：发动战争，进行谈判，发现新科技，带领你的人民建立前所未有的伟大成就。在移动设备上，还可以体验到全新易用的触屏控制：缩放地图、移动单位、滚动地图等操作完全可以使用指触轻易完成。多个不同的难度等级，完整的教学和友好的顾问系统，让从未接触过“文明”系列游戏的新手也能体会到经典战略游戏的魅力。游戏针对便携设备进行了人性化设计，随时随地可进行游戏并存盘，自动保存功能保证你在接电话时游戏记录也不会丢失。



《席德·梅尔的文明——变革》实际游戏画面

值得一提的是，《变革》是iPad这款“革新”设备上的精品游戏之一。为了能让旗下最成功的iPhone游戏早日与iPad用户见面，2K Games China工作室经历了前所未有的开发考验。2010年初，由于苹果极其严格的保密措施，就算是游戏开发商，也很难拿到iPad设备本身，大家只能在模拟器上进行开发。因此，相对于iPhone版，这款画面精度、菜单信息布局，以及多点触控等方面皆有巨大提升的iPad产品，需要进行跨洋合作，由远在美国西海岸的2K专业测试工作室协助测试。与iPhone版本相比，iPad版最棒的特点是还原了“文明”系列经典的“地图自定义”系统，从开局年份到世界气候，从城市最大规模到伟人出现频率，都能完全定制。

■“毁灭公爵”将发行迷你漫画系列


公爵这次要面对一大堆乱七八糟的敌人，在游戏中到处肆虐的猪脸怪自然也有出场

漫画出版商IDW Publishing近日宣布，将为“毁灭公爵”系列发行系列迷你漫画《毁灭公爵——荣耀的混蛋》（Duke Nukem: Glorious Bastard），预计在游戏《永远的毁灭公爵》发售后的一个月内就会正式发行，共有4本。“毁灭公爵”系列的版权在3D Realms手中时，从来都没有相关的漫画产品发行，这次宣布发售漫画倒有些出人意料。故事开始于公爵奢华的大宅里，这天，我们的主人公正在和他的女人们纵情声色，却被一个90岁的法国女士打断了Party，她说，是她和公爵两人拯救了世界，打败了德国纳粹，现在她需要公爵回到过去的时空中与她并肩作战，确保二战的胜利。当然，不管故事荒唐到了什么程度，公爵在漫画里依然是个纯爷们式的英雄。

月评

■ 还是娱乐第一

话题从Gearbox Software总裁Randy Pitchford的采访说起。为了照顾不同国家和地区的游戏审查制度，很多游戏在开发时就自动和谐了自己，也有在发售前临时动剪刀的，但《永远的毁灭公爵》则一直是一副“爱谁谁”的无所谓态度。Randy Pitchford直截了当地说，他们需要进行自由的创意，而不是刚开始做游戏就考虑某个设置会在评级机构那里得到什么样的评价。

Randy Pitchford另一制作游戏的态度就是不要令人神经紧绷的快节奏，不要令人精神崩溃的难度，总之，一切要以娱乐性——对DNF来说就是恶趣味——为前提。关于唯乐趣论的实践，你们在《边境之地》（Borderlands）里肯定已经了解了足够多，现在它将在DNF里发挥到极致。几乎所有人都知道了DNF里会有一个夺妹子的多人模式，其实乐趣点还有更多。在最新公布的多人视频里，有类似玩具兵大战的“微缩模式”，也有复古的（或者说一直没有进步过的）“虚幻竞技场”式的大乱战。这里面几乎没有正儿八经的多人对战，至于多人竞技的平衡性，天知道平衡性怎么样，反正它在《边境之地》里就是个灾难。

很难说像《边境之地》和DNF这个路数的游戏风格到底是怎么来的，但我想一定是3D Realms影响了Randy Pitchford。Randy Pitchford曾在3D Realms供职，这你们都知道了，而3D Realms在Randy Pitchford离职之后的数年里只做了DNF这么一个游戏。数年后，DNF回到了Randy Pitchford手里，被重新打磨润色。

现在，一些奇怪的游戏格调跨越了时空完美对接，你们很快就要见识Gearbox的另一款神作了。P


这个风范总是令人狂喜乱舞

PC/PS3/X360

马克斯·佩恩3

■Max Payne 3■射击■Rockstar Vancouver■Rockstar Games■2011年■上海 死星战将



圣保罗，就像《现代战争2》中的里约一样，是罪恶的天堂

2004年，握有“马克斯·佩恩”系列版权的Take-Two Interactive首次向媒体确认，系列的第三作将会到来

“Max Payne穿越黑暗的旅行”一定会延续，可直到2009年3月，项目的存在才得到确认。到今天，距离《马克斯·佩恩2》发售已经8年了。岁月就是一把杀猪刀，这就是我们的Payne大叔连头发也要掉光的原因。

新作的剧情正好被设置在二代中的事件结束8年后（一代游戏主要讲述了身为纽约警探的Max Payne为家人复仇的坎坷经历，而续作则聚焦主角卷入黑帮势力斗争漩涡的故事），由于受到某些实权人物的排挤，Max Payne被迫离开纽约，辗转来到巴西圣保罗，给当地一名富豪担任私人保镖。根据制作组的说法，之所以将背景舞台设到南美，是因为这里素以贫富差距悬殊和高犯罪率著称。现实中的圣保罗是巴西圣保罗州的首府，也是巴西工业、金融和文化中心，人口超过2300万，这里既有数万名百万富翁，也有300万的赤贫阶层，因此成了世界上治安最差和私人非法持有枪械最泛滥的城市，很适合烘托本作要着力刻画的都市暴力犯罪题材的氛围。对应的，Max Payne在游戏里的形象做了大幅修改：光头、络腮胡子、一身健硕……嗯，其实是有些懈怠的肌肉，还染上了酗酒的毛病。“Max Payne新的人生篇章将借由本作展开，这是我们以前从未见过的Max Payne——更老和更愤世嫉俗。”Rockstar的创始人之一、本作的监制Sam Houser解释道。

游戏确认会出场的角色有Max Payne的雇主，也是当地的大亨Rodrigo Branco和他的两个兄弟：Victor Branco，一名巴西政客；Marcello Branco，一个终日沉醉于灯红酒绿的纨绔子弟，以及不得不提的、Rodrigo Branco那年轻貌美的妻子Fabiana Branco和她同样魅力四射的妹妹Giovanna。

系列特色的分格漫画式过场一度传言被放弃，这是个小小的误会。漫画保留了下来，但制作组做了一点小小的改动——使用即时引擎演算的动态影像替换了2D图像，并且力求使它们与实际游戏过程的切换衔接达到“天衣无缝”（看起来和就跟《24小时》那种分屏效果差不多）。P



初到巴西，还没“从头做起”的Max Payne——我们还认识你！



对细节的描绘很到位，连枪的击发状态也完全写实



手持一把狙，通过无线电来收听来自不明雇主的指示

头条新闻

■完美世界携手Cherry发行《神魔大陆》限量珍藏版键盘

2011年，完美世界旗下网游《神魔大陆》携手全球著名外设制造厂商Cherry，倾力打造了“G80-3000《神魔大陆》限量珍藏版键盘”。据记者了解，《神魔大陆》限量珍藏版键盘的键盘正面采用《神魔大陆》的经典人物形象制作而成，每一款限量制作的键盘都内附一张专属虚拟卡，凭此卡可兑换《神魔大陆》中的武器装备、精美服装、精品宠物等，让玩家不但体验到超赞的手感，而且拥有更加精彩的游戏操作性能。


“G80-3000《神魔大陆》限量珍藏版键盘”正面图

完美时空表示，此次与Cherry的携手合作，满足了广大玩家对游戏设备的专业性要求。而且长期坚持精品化、全球化战略路线的完美世界，以强大的研发实力与精益求精的制作态度著称。《神魔大陆》作为完美世界面向国际市场倾力打造的网游，承载了众多制作者的心血，也汇聚了玩家的期盼与热爱。此款游戏采用奇幻游戏题材，开拓了多项创新，并引入了“玩家行为改变世界”全新理念。在游戏的的奇幻世界里，浓缩着时间法则、空间法则、魔法、神等众多精彩元素，刷新了玩家对以往游戏中单纯世界观的认知和理解，这是《神魔大陆》的经典之处，也是完美世界创新思维向传统观念的大胆挑战。

■《诛仙2——荣耀之路》于5月24日开启公测

5月24日，完美世界旗下的网络游戏《诛仙2》迎来了它的四周年生日，并将同步更新《诛仙2》的大型资料片《荣耀之路》。

据官方透露，在《诛仙2——荣耀之路》中将会开启全新系统“鸿雁传书”，召唤老友再战江湖，90%任务全面重制，演绎经典。还有全新主线任务让新玩家直达135。全新家族副本，15人对战10000妖魔，血拼秒怪等活动为玩家带来全新挑战。更新宝石镶嵌系统则会让玩家更轻松地打造顶级装备。

除此以外，《诛仙2——荣耀之路》的剧情与玩法也得到了全面升级，譬如18星极品战宠、精美时装甚至是3000万的巨奖等等。

■《神魔大陆》仲夏狂欢节即将开启

完美世界近日宣布，旗下的网络游戏《神魔大陆》即将开启全新娱乐活动——仲夏狂欢节。此次狂欢节主推全民娱乐的理念，集玩家秀场、游戏变革与厚礼派送于一身，其中玩家关注的神魔仲夏狂欢节的第一个环节“玩家形象大使选拔赛”将于近日拉开帷幕。

据记者了解，《神魔大陆》仲夏狂欢节推出的“玩家形象大使选拔赛”，为所有参赛者提供一个充分展示自我的舞台，无论你是Loli还是御姐、正太还是大叔！只要参加《神魔大陆》的选秀大赛便有机会拿到大奖。最终活动的前5名将获邀参与《神魔大陆》举办的现场活动环节，每组服务器前50名玩家还会获得神秘礼包。

《神魔大陆》表示，仲夏狂欢节旨在为玩家于炎炎夏日中创造一个能忘却一切烦恼，尽情狂欢的节日，除了前面提到的“玩家形象大使选拔赛”外，完美世界还在《神魔大陆》游戏内推出一系列仲夏狂欢活动，月夜下的沙滩和篝火边的舞蹈，让《神魔大陆》充满夏日风情。

月评

■游戏外设

继上月我们说了完美世界与镭拓合作的鼠标垫后，本月完美世界又与Cherry合作出品了《神魔大陆》限量珍藏键盘。要评说这款机械键盘的优缺点，估计只有键盘发烧友才会感兴趣，

鉴于很多玩家对于游戏外设都有一个误区，甚至曾经有的读者问我：“20块钱的鼠标和800块钱的鼠标有什么区别么？”对此我也只能从牙缝中挤出一句：“I服了You”，就算是用“一分钱一分货”的经典理论也应该明白二者之间的本质区别吧。就拿鼠标来说吧，20块钱的鼠标能用，800块钱的鼠标也是这么点作用，但二者之间的细微区别那就很大了，比如双方用的微动开关、人体工程学磨具、反馈率、DPI、内置芯片等等，肯定不是一个级别的。

回到《神魔大陆》与Cherry的机械键盘话题上来说，一款机械键盘可以为我们带来更好的手感，但这并不能解决APM不够所带来的问题，如果是在相同水平的玩家之间呢？高档次外设就可以起到一定的作用。这就好比武林高手功夫深时即便是竹剑也可以当武器来使用，而对于一个门外汉来说，那不过是一个耍把式用的玩意儿罢了。倘若是两个门外汉，一个人手持铁剑而另一人手持竹剑，结果会怎样呢？至少铁剑的胜算大些吧！

不要盲目推崇高端游戏外设，但也不要过于贬低这些高端外设，用一个适合自己的，自己喜欢的外设，这便是我今天想对各位玩家表述的内容。P



不光有独特的称号，还有专属的时装，哪个RMB玩家不会心动！！

神鬼世界
●制作：完美世界 ●运营：完美世界
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：不删档首测
●官方网站：http://sgsj.wanmei.com/

■河北 老鸭

《神鬼世界》灵魂、神兵与弑神的抉择

当很多人抱怨哈迪斯难杀时，其实也反映出大家对审判之城爆出新装备的渴望。从之前最早的灵魂套装，到前段火热的黄金套装以及如今神兵与弑神套装。这些套装看似属性相同，其实则不然，它们非常有职业针对性。也就是说，灵魂、神兵、弑神，并非所有职业都适用。

灵魂套装

首先来看灵魂套装，105级的灵魂套首先强调了PK性。其中爆击格挡、元素抗性、元素穿透等属性比90级灵魂套有更为突出的加强。其实从实际角度出发，有能力的玩家通常会准备两套装备，一套是黄金装、一套是灵魂装。其实也就反映出游戏的PvE与PvP之间的不同。从105灵魂套开始，审判之城里面的小怪也将可以爆出全套灵魂装，而不用去杀Boss而获得武器等套件了。这倒是一件好事，至少可以让105灵魂套普及。而不至于在PK中，普通玩家与高端玩家具有明显的差距。

神兵套装

其实神兵与灵魂套之间的关系，就是升不升级的关系。90级的神兵装与90级的灵魂装属性完全形同，但神兵装比灵魂装多了一个套装技能，不同职业的技能也没有太大的作用效果。而105神兵比105灵魂则是在基本属性与固定属性上，有10%的属性提升。那么从这里来看，10%的数值差距能有多少呢？其实我们都明白，基本属性与固定属性并不会对角色产生太大的影响，只是在强化后，基本属性增加的数值会有所不同。真正影响装备效果的内容，还是符文、星尘、灵魂刻印、宝石镶嵌。所以说神兵与灵魂之间的选择，还是看自身经济条件了。如果单单从作战性上来说，105神兵与105灵魂，不存在明显差异。

弑神套装

再来看看目前最高级的弑神套装。105弑神套装的所有基本属性与105神兵相同。但弑神套装仅仅由四件构成，并且还拥有三项套装属性。其实弑神套装的好处，就在于4件完成套装属性后，还能有剩余的5个空位来填充其他套装装备。就目前来看，最强的装备应该是完成弑神套，然后再配合5件神兵装备。这样将达到提升角色性能的最终目的。但弑神套的获得方式太难了，只有冥王哈迪斯才能爆出弑神套，所以说从目前来看，神兵套应该是大家选择的主流装备。

刚才我们说到弑神套的套装属性，那么这个属性将给不同的职业提升哪些性能呢？我们从数据中不难发现，无论哪个职业的弑神套装，都强调HP的提升，同时增加一条对应职业的攻击提升，而第三条属性则是辅助攻击或者提升了某抗性。幸运一击对角色战斗实力的影响有多大，相信各位心知肚明。而暴击的提升，则是非常重要。就连诗舞者、大祭司这种纯辅助性职业提升暴击率，都能发挥出明显的功效。从这些数据来看，魔导师提升了HP、魔攻、暴击，都是非常实用的属性。此外圣骑士的套装属性，第三条是提升物理抗性，那么就是客观增加了物理防御能力，所以说弑神套装影响最大的职业，就是魔导师和圣骑士。当然笔者并不是说其他职业的弑神套装就无丝毫作用，只是相对魔导师和圣骑士而言，其他角色弑神套装略有不如人意的地方罢了。

结语

除了灵魂、神兵、弑神套之外，本次开放的新副本审判深渊中，还将出现105级黄金装备。只是黄金装备作为PvE首选，我们就不与上述3套装备相提并论了。最终结论，灵魂与神兵的选择无太大差别，而弑神由于获得途径太难，也并非是普通玩家可以负担的。但魔导师与圣骑士则是首选弑神套装+神兵套装组合。其余职业，还是老老实实的在灵魂与神兵之间选择吧。


桀骜不驯火龙战宠


冥王战马及浴血神兵


《神鬼世界》全新黄金战甲


魔幻大陆新能量源密境


诗舞者炫美终极灵魂装

完美国际

●制作：完美世界 ●运营：完美世界
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://w2i.wanmei.com/

■北京 浅浅的风

《完美国际》灵族秘籍

灵族，完美世界的第五种族，拥有着能够洞悉未来的第三只眼。在完美历2012的灾难中，正是这第三只眼，才使得整个大陆度过了灾难。灵族凭借天眼“通灵”的特殊能力，还灵族能够巧妙的利用自然资源，实现独具特色的个人能力。而灵族两大职业的力量也均来源于此。今天我们就带领大家全面了解这两大新职业，一同剖析更多的玩法。

剑灵篇

剑灵——具有强大的控制战局的能力，被誉为完美世界综合素质最强的职业“剑灵”拥有强壮的身体，并在剑术上有杰出的造诣。他们善于把神秘的力量镌刻在锋利的武器上，坚硬的盔甲也无法阻挡“剑灵”的威力。“剑灵”是战场的中流砥柱，拥有极为恐怖的攻击力，大巧不工的巨剑将成为他们的象征。

剑灵的技能按效果分为剑咒、剑诀、剑印、剑气和其它五类。剑咒是一类Buff，作用于武器上，相当于给武器增加了一个或多个暂时的附加属性，具有成长性，有给自己单独用的，也有给自己和队友群体用的。剑诀技能是一个Buff，该Buff下剑灵对敌人的有效攻击都可能给敌人加上“剑眼”（Debuff），“剑眼”存在时，用特定技能攻击敌人可以造成额外的效果（如Debuff，伤害等）。剑诀是剑灵PvP的重点。剑印是剑灵PvE的重点，它是一类对敌人的诅咒技能，针对特定属性伤害生效，对普通攻击无效。剑气是剑灵的直接伤害类技能。其它是剑灵的辅助技能，如身外化身，可以将自身的Debuff转移给别人。

剑灵技能一览：

玄武剑诀	配合破风剑气使用，单体。
饮血剑诀	配合虚空剑劲使用，近身群攻技能
磐龙剑诀	PK起始技，先用起始技给目标加上长时间的Debuff
三才剑咒	给自己的武器加一个Buff
六合剑咒	给自己及同伴的武器加一个攻击等级+3的Buff（最高3级）
九宫剑咒	给自己及同伴的武器加一个防御等级+5的Buff（最高3级）
金刚剑印	物理和金系技能攻击时造成伤害加深效果
寒潮剑印	水系和木系技能攻击时造成伤害加深效果
焚心剑印	火系和土系技能攻击时造成必定暴击效果
碎石剑气	剑灵天生的攻击技能
破风剑气	剑灵的9级学习技能，配合13级的玄武剑诀可以复合成长
流光剑气	剑灵的19级学习技能，第一个金系属性伤害技能
玄铁剑意	剑灵的29级学习技能，金系属性伤害技能
虚空剑劲	剑灵的29级学习技能，物理伤害技能
熔心剑意	剑灵的39级学习技能，金系属性伤害技能
天罡剑劲	剑灵的39级学习技能，物理伤害技能，类似于流光剑劲
万象剑劲	剑灵的49级学习技能，物理伤害技能
八方剑影	剑灵的59级2元大招，光环技能，物理伤害
剑神无敌	剑灵的59级2元大招
逍遥诀	9级技能，加速移动
剑心通明	19级技能，增加暴击上限
琉璃金身	29级技能，增加防御
御心剑	39级技能，瞬移
身外化身	59级技能，转移负面状态

1、血剑灵

这种方式主要是加体，其他属性点随武器加，能拿武器穿装备就可以了。中期（60～80级）剑灵需常常去血肉或者开始做神无谷还有覆霜任务了，无论你之前是怎么加点的，这个阶段多加体最好，因为你要应付很多群攻的任务来得经验


八方剑影


百草击


百草愈


碧波护体

升级，所以血高了才能抗的住。

2、敏剑灵

主要加敏，其他属性加点到能拿武器就可以。穿轻装，这么加也不是不可以，但是做为剑灵你不要求5.0的话就没这个必要了，敏加多了防御和血自然就下去了，无论是在中期还是后期升级中免不了会挂掉。

3、力剑灵

主加力量，其他属性点随装备走。加力量表示攻击就会高，初期这么加为好，过了60级部要改加体了，开始的怪不会太强悍，你只加力量的话也看不出有什么不对来，不过加力量就不如加体力了，加力量只会加攻击1点，加体一点能加10点血稍微的提高防御，物理职业靠加点来提高攻击就更不明显了。

4、灵剑灵

主加灵，其他属性点跟着装备走，此种加法目前真没发现有什么特别明显的优点，应该就是省蓝吧。

魅灵篇

魅灵——半精灵职业，拥有可以预见未来的天眼。外表美丽而充满魅惑，拥有着令人难以抗拒的魅力。具有召唤自然的灵力，通过植物或生物来进行防御和攻击。利用自然中的神秘力量设置诡异阵法，并召唤式神进行战斗，是新职业“魅灵”的特色。飘渺若仙的“魅灵”有着超脱尘世的气质，依靠强大的能力战斗，配合式神的协同作战，能力丝毫不亚于任何战斗职业。“魅灵”独特的战斗方式将成为一个出奇制胜的存在。魅灵的技能特点主要是两大类召唤物，一类如妖精宠物，可控制可移动，成长及强弱与技能等级和人物属性有关，另一类如图腾，不可控制不可移动，造成特定的效果，有生存周期。魅灵的技能大多是围绕召唤物设计的，可以攻击、辅助、治疗等。

魅灵技能一览：

青藤绕　　添加一个状态，该状态下移动速度降低（10+02*Level）%，且受到摄魂咒攻击时伤害增加100%，持续12秒

青雾绕　　添加一个状态，当目标血量低于50%时，触发一个9秒的持续木伤害。状态可存在45秒。

摄魂咒　　对怪物伤害与对人伤害不同

乱舞清风　　40%几率 定身、封印，

花溅雨　　单体击退，对怪对人都有效。击退12米并打断施法。

碧波护体　　物防、水防、木防提高

昙花一现　　引爆植物，不同的植物有不同的爆炸效果。

迅法术　　提高施法速度20%并提高法术攻击力，持续8秒

落英缤纷　　在受到攻击时触发持续9秒的回血效果。状态最多持续60秒

偷天换日　　宠物消失，并根据不同的宠物添加不同的状态

重生术　　为目标添加状态，使其死亡后可立刻复活。持续时间15分钟

1、体魅灵

主加体，其他属性点跟装备走。体魅灵应该到中后期毕业之前都适用，假如你不计划超强装备的话建议就加体吧，无论是单刷怪还是下副本这么加都是很起作用的，并且适合大众路线，若追求高攻那你的装备一定要好。

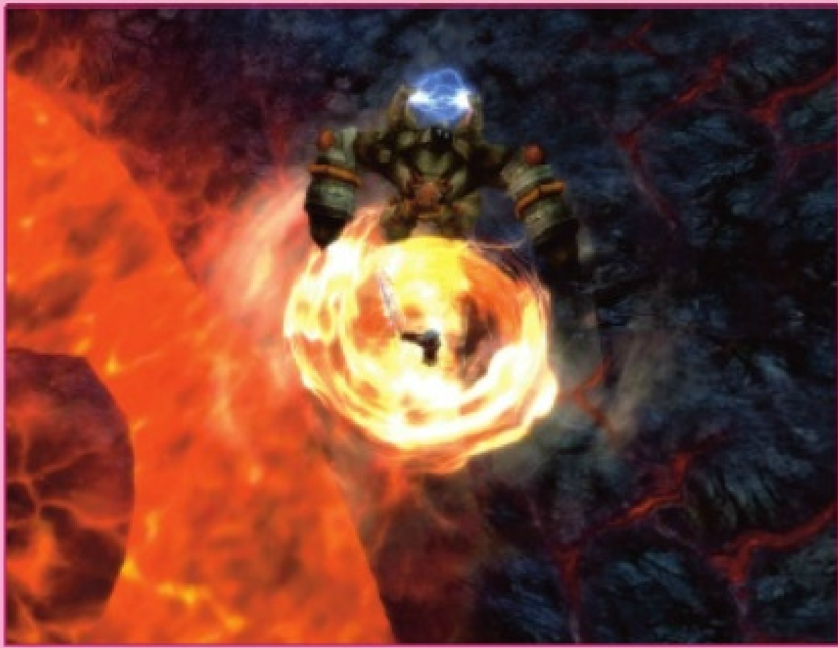
2、敏魅灵

加敏其他属性点跟装备走，敏魅灵应该看不出有多大的效果，敏高了的话不但不好拿武器将来，还会让自己更单薄，敏对魅灵而言根本没什么大的作用，追求好装备也不能加敏应该加灵，就一点好处可以穿轻装但是轻装将来毕业的时候加的隐藏属性就不适合这个职业了。

3、灵魅灵

主加灵，其他属性点跟着装备走，灵魅灵前期很吃香，可以省很多药钱，刷怪时几乎不用买蓝，但是后期要是装备上不去的话估计就很容易挂了，下副本做任务就显的很吃力。P


花溅雨


剑神无敌


救星降临


落英缤纷


迷魂阵

特别企划 深度游戏

诛仙2
●制作：完美世界 ●运营：完美世界
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://zhuxian.wanmei.com/

■北京 天外飞仙

《诛仙2》鸿蒙试炼闯关经验分享

“混沌未分天地乱，茫茫渺渺无人见。自从盘古破鸿蒙，开辟从兹清浊辨。”鸿蒙之地，是盘古开天辟地前，这个世界最为原始的形态，封禁着无数的凶猛异兽，神秘难测。在《诛仙2》中，鸿蒙之地成为了天界考验封神之人是否合格的历练场，也是《诛仙2》全新的英雄副本——鸿蒙试炼。

最为刺激的玩法，最为精彩的闯关体验，多达35轮的怪物逆袭，高额的经验奖励，无数的元神修为珠，更有珍贵的圣级灌注符——可以在炼器师处大幅度提升装备属性，与普通的灌注符有着天壤之别，还有顶级的属性尊号、全新的特殊装备鸿蒙玺绶，以及各职业135级的震级别套装。每通过一轮必有奖励，通关越多，奖励越高的设置让鸿蒙试炼成为了《诛仙2》中最受欢迎的副本挑战！

很多人可能一看到35关，就有了怯场的冲动，你是否在担心自己不会有足够多的时间或者足够大的能力通关呢？那么，接下来就让我将这35关每一关的闯关技巧带给大家，其实鸿蒙试炼并没有那么可怕，这是一个注重团队配合的副本，只要你们有一支团结的队伍，一手娴熟的操作技巧，30分钟内就可以打通关卡，拿走所有的珍宝！

鸿蒙试炼之光球

鸿蒙试炼并没有你想像中那样难，只是副本可能会要求你的队伍中的群攻职业强力一些，毕竟30分钟内想要通过35关，群攻还是必不可少的。主要的难点还是在副本中的那两个光球上。

1～30关：首先，红色球是按顺时针来跑，白色球是按逆时针来跑，那我们把副本地图当成一个钟表，将两种球相交的点当成6点，那么当它们在6点相交，我们就可以站在12点的位置。那么当两个球分别到3点或者是9点方向的时候，我们这时可以从中间跑向对面，也就是从12点的位置跑向6点的位置来躲避。

30～35关：这最后5关，球的移动便有了变化，红色球固定住不会再动，但白球还是会逆时针跑，这时我们可以将红色球的位置当成3点钟的方位，这时我们就可以在12点到6点的方向打怪，人物只要一直保持在白球的对面就可以了。

鸿蒙试炼之1～5关攻略

刷新怪物：江洋盗、退伍勇、绿林匪、剪径贼、夺宝豪杰（精英）

刷新Boss：元力之剑

通关奖励：太极金丹（50个太极金丹、50个造化珠）

1～5关可以说是毫无难度，刷新出来的怪物也都是给大家热身用的，主要是靠群攻职业群掉。Boss元力之剑，你完全可以不把它当成一个Boss来打就可以了，前五关轻松搞定，主要是利用这个时间，练习站位，搞懂我们上面说的如何躲避两个光球的技巧就OK了。另外通关奖励括号后面的是指打死Boss的奖励。

鸿蒙试炼之6～10关攻略

刷新怪物：侍剑使、掌剑使、含光魄、承影魂、灵泽流仙（精英）

刷新Boss：鸿蒙·阴阳王

通关奖励：太极金丹、20个造化珠（100个造化珠、1枚千华宝钱）

第6关出现的含光魄、承影魂的技能躲闪较高，需要全部平砍，不过几下就死，并不算太难，第7～9关的怪直接上群攻，单攻职业配合将在远处的小怪拉到一起就好。但是Boss鸿蒙·阴阳王会召唤技能，召唤出来的3只天忍犬会给它回血，将天忍犬解决掉或派单攻职业拖走一会即可解决。

鸿蒙试炼之11～15关攻略

刷新怪物：赤睛狸、青鳞蛟、揽星豹、隐月蝠、食腐恶枭（精英）

刷新Boss：暗黑之牯

通关奖励：50个太极金丹、50个造化珠（2枚千华宝钱）


副本中的光球带来的不利效果


光球为副本制造难度


战斗时华丽的特效


与副本中的Boss对战

赤睛狸、青鳞蛟具有催眠的能力，而且精英怪具有高暴击的群攻技能，从这一关开始，鸿蒙试炼的难度开始有明显的提升，第15关的Boss暗黑之牯具有斩尽杀绝的无尽力量，靠它太近会有被秒杀的危险，因此远距离的攻击是最有效果的。

鸿蒙试炼之16～20关攻略

刷新怪物：御雪魔、销金兵、阴阳面、铁角客、万劫巫王（精英）

刷新Boss：鸿蒙·归蝶王

通关奖励：太极金丹、70个造化珠（2枚千华宝钱、30个元神珠）

从这里开始，是真正挑战的时候了，也是区别团队是否够配合的关卡了。御雪魔、销金兵拥有击昏、眩晕的技能，而阴阳面、铁角客则有着超高的血量；不过小怪还是按照前面的打法来，单攻拉散怪，群攻集中群，基本没啥问题，如果你们的队伍不是太弱的话。

主要是20关的Boss归蝶王，它有一个口号叫做“以彼之道还施彼身！”颇有点慕容复家的独传绝学“斗转星移”的味道，说白了就是能够反弹伤害，所以一旦它给自己上了“斗转星移”的状态，可千万别打，而且它在剩余20%血量的时候会回血，如果输出不够很难搞定，所以队伍中也不可以一味的追求群攻职业，这样前面的几关是过的挺爽，不过后面可就有的受了。

鸿蒙试炼之21～25关攻略

刷新怪物：追风妖、逐沙怪、延火精、辟石灵、火云邪神（精英）

刷新Boss：鸿蒙·魔尊

通关奖励：70个造化珠、20个元神珠（3枚千华宝钱、50个元神珠）

21～24关的小怪们会抽蓝，会反弹，攻击也开始慢慢变高，注意好加血，全力输出，保证快速解决，后面的Boss魔尊还是比较难打的。

魔尊打一会就会招出它的分身，而且还会放让你黑屏的技能，有点类似魔阵营的业障，不过这时候还是可以看见画面的，通关技能就是一定要拉着它打，不管怎么样，一定要观察那两个球的移动方向，关键时刻可被它们给逮住了。

鸿蒙试炼之26～30关攻略

刷新怪物：鬼手尸、怨女尸、月冥尸、鬼狂尸、屠灵魔尸（精英）

刷新Boss：九大门派试炼使（随机6名）

通关奖励：40个元神珠（80个元神珠、随机掉落各职业135级震套装和圣级灌注符）

群小怪的时候需要特别注意，这里的小怪会有反弹状态，一旦看见怪物出了反弹状态，千万不要群，注意好这个，基本没啥太大的难度，而随机刷出来的九大门派试炼使，能力和属性都与九大门派的职业相同，注意一下具有高爆击的职业，比如合欢、怀光，只要不被秒，很容易过关。

鸿蒙试炼之31～35关攻略

刷新怪物：斩骨鬼使、冥火阴灵、永夜修罗、驭鬼无常、恶目鬼王（精英）

刷新Boss：鸿蒙·安土王

通关奖励：70个元神珠（100个元神珠、随机掉落各职业135震级套装、鸿蒙玺绶、至圣灌注符、尊号“鸿蒙至尊”）

最后5关的小怪攻击偏高，并且具有禁食的特殊技能，不过怪移动比较慢，因此可以采取拉着怪跑的打法，只要不遇到那两个让人头痛的球，看见35关的Boss安土王还是没有问题的。

目前所知道的是关于最后一关安土王的信息是它会禁食，而且不知道用啥技能秒人，不过打起来血掉的还是挺快的，这时候就需要医生们的救死扶伤了，保证不灭团，通关就在你们的眼前！

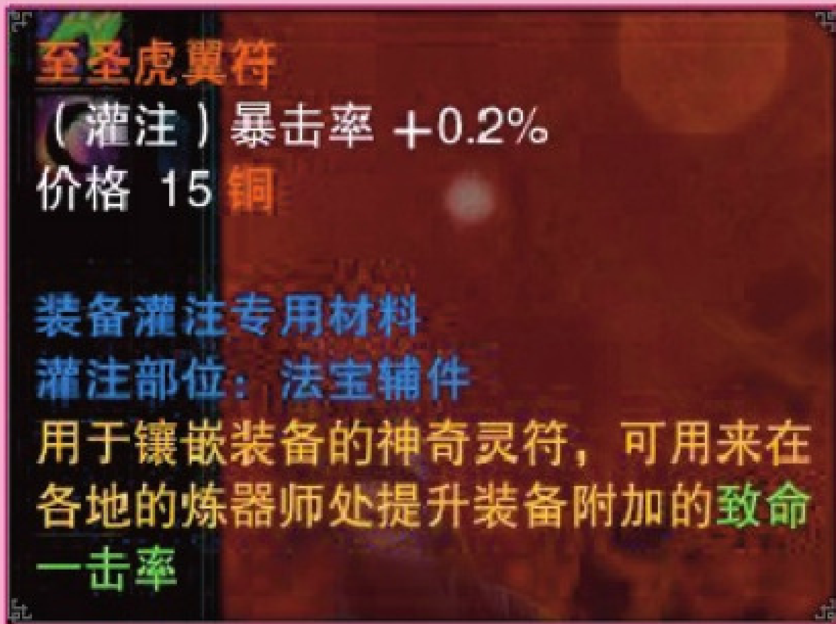
最后一关通关，所有的奖品都是你的了，鸿蒙玺绶是装备在玺绶位置的特殊装备，增加暴击伤害2%，超级称号“鸿蒙至尊”是闯过鸿蒙试炼的英雄所获得的荣誉证明，减少被致命一击的概率2%、受到致命一击伤害减少8%。而至圣灌注符更是不可多得的增加装备属性的极品道具，花钱也不一定可以买得到。



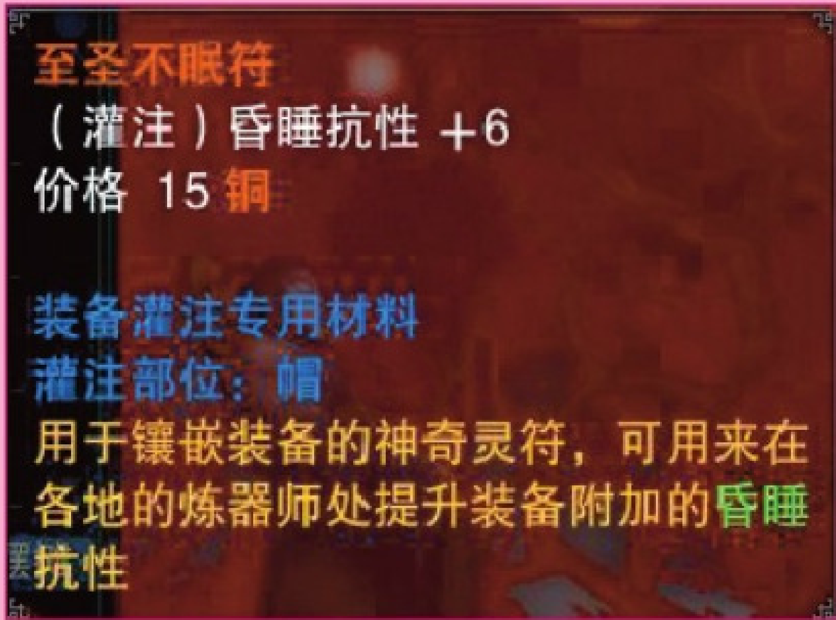
Boss虽然个大，但也经不住玩家们的轮番轰炸


要小心Boss的每一个技能


再坚持一下就可以品尝到胜利的果实了



副本掉落的圣级灌注符（至圣虎翼符）



副本掉落的圣级灌注符（至圣不眠符）

头条新闻

■《神武》新版本即将面世

多益网络近日表示，《神武》全新版本已于本月与大家见面。《神武》主策划对于新版本是这样讲述的：“每个人都想拥有一个后花园，小桥流水人家，风景这边独好。而新版本中开放的“庭院系统”则能圆了大家这个梦。这个庭院不仅有花有树，还有山有水有秋千，玩家想怎么整就怎么整，还能养些可爱的小动物，想想都很惬意。等真正拥有了，一定会让大家爱不释手的。除此以外，还有好玩又刺激的斗宠也将与大家见面。斗宠中的宠来源于你在庭院里养的小动物，有些小动物天生好斗，来一场斗宠友谊赛，很不错。”


神武

据悉，《神武》的帮派系统一直深受大家喜爱，不少人在这里收获了朋友，收获了爱情。本次新版本也将给帮派带来全新的活动和玩法，而且还有迷宫功能嵌入到帮派系统中。

除了以上透露的精彩内容，《神武》新版本还有很多其他的新玩法：坐骑系统、子女系统会变成什么样呢？让我们拭目以待。

■《梦想世界》第3届争霸赛圆满结束

多益网络近日宣布，《梦想世界》第3届争霸赛圆满结束。秉承参赛就能拿奖的原则，一个月以来，第3届争霸赛成为了玩家们PK的盛宴，带来了数场精彩纷呈的比赛，尤其是1vs1、3vs3成为了比赛的热门。

据悉，此次争霸赛延续了以往公平的比赛规则，参赛玩家统一90级，招式装备与宠物均是随意搭配，任何人都有机会突围而出。不少初次参赛的玩家凭借自己的智慧和运气在比赛当中节节胜利，甚至问鼎冠军。


03-3v3切忌猪一样的队友

在赛制方面多益网络也显得格外贴心，8级即可报名参加。预选赛期间随时能够PK，而且多益网络还新增了复活赛。由于没有时间的约束，不少学生与上班族也参加到争霸赛中，这无疑比同类型赛事展示了更多的包容性。

■《梦想帝王》卡牌式策略玩法“舌战”正式推出

《梦想帝王》于近期推出了卡牌式策略玩法“舌战”，玩家君主可以派遣将领与NPC“打牌”，按照话题回合，打出不同的话题牌和话术牌组合，击溃对方的心理赢取胜利。据悉，舌战过程中还有“熟虑”和“激愤”的设定，当对手受到伤害后，会增加怒气值，同时有机会发动“熟虑”重置牌型。怒气变满后就会按照不同性格发动不同效果的“激愤技”。威力无比的激愤技经常能发挥出扭转战局的效果，因此各位玩家在舌战过程中，不但要攻击对手的心理，还要注意控制对手的怒气才能获得胜利！

《梦想帝王》官方表示，此次的舌战玩法是继公测以来的秀女、过关斩将、剧情战役、多人副本等特色玩法之后力推的全新内容，紧张激烈而又谋略十足的舌战，只需要数分钟的时间就能来上一局，是玩家休闲放松娱乐的最新方式。

月评

■ 网游的历程

庭院系统是《神武》此次更新的内容之一，话说这个火爆于2008年的SNS向内容至今经久不衰的原因只有一点——老少咸宜，当今的游戏可以做到老少咸宜的并不多，除了一直很热门的棋牌类平台以外，恐怕当属2008年兴起的社区类网站了吧。不过随着SNS类网站如雨后春笋般的出现，种菜偷菜、放养动物类型的游戏也是层出不穷。但是此次《神武》更新的庭院系统则比之前最初的种菜偷菜有意思的多，毕竟他已经站在了巨人的肩膀上，并且有着充足的同类型市场经验。因此，游戏会显得更简单更轻松。不过相比《神武》此次更新的帮派系统，庭院系统就显得年轻了。帮派系统是每个游戏都会有的，这个系统最早出现还要追溯到网游刚刚出现的时候，不过那个时候的帮派系统很原始，就连招收队员也要游戏角色面对面站好并输入指令才可完成，和现在的简单易用肯定是无法相比了。

其实无论是庭院系统还是帮派系统，他们都是由最初的形态慢慢发展而来，如果一段时间不对游戏进行更新，那么他终将被挑剔的玩家所拒绝。因此，无论是现在市面上最受欢迎的游戏还是十分小众的游戏，他们都无法脱离版本的更新（就连最著名的龙与地下城也分为4E、4C等版本）。如果我们的眼界开阔一些，我们就会发现，其实这个世界都是由每天更新一点点积累而成的，就连我们自己不是也在一天天地积累阅历与年龄么？所以游戏也不例外，只有善于学习和借鉴并去其糟粕取其精髓的厂商才会做出让玩家满意的游戏。P



《神武》即将迎来全新版本

神武

●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：公测
●官方网站：http://sw.henhaoji.com/

■广州 容止

分析《神武》寒冰宫新宠物

自从《神武》的“寒冰宫”开放，宫内的六大宠物逐渐成了我们这些对宠物巨有爱的玩家们的新宠。今天，让我们分析下这些新宠物，看看谁才是你的最爱！

名称：九色鹿

评级：★★★

携带技能：高级感知、神迹、敏捷、惊雷、高级自愈

评价：这个宠物的亮点在于天生携带5技能，普通宝宝都可能洗出5技能，变异形态更是能洗出6技能来，加上双技能护符8个技能，可谓是2011最具潜力宠。

名称：金刚狼

评级：★★★

携带技能：强壮、高级连击、高级夜战、偷袭

评价：笔者认为这个宠是上天可怜贫民百姓，为其量身打造的一个极品宠，且看它天生携带的四技能，近乎是出生娘胎就可以笑傲江湖了，大家辛苦积攒的还童丹终于有用武之地了，只要洗出4技能，带上护符，神武币多的可以考虑打一个高追或者高气势，就相当拔错勒，直接带出去跟人砍架，20级抢劫（大唐）国境，40级烧（花果）山放火，60级闹翻（幽冥）地府。

名称：罗刹女

评级：★★★★★

携带技能：鬼魂术、高级报复、高级夜战

特殊技能：禁锢诅咒

评价：她那拉风的造型，犀利的技能，还有的风骚的法资，简直就是法宠的首选材料。由于法宠不适合打隐身，所以最好配上一个高级保命，确保生存能力，再加上法爆+法连+灵性+震慑，可谓是遇神杀神，遇佛杀佛……

名称：九尾灵狐

评级：★★★★

携带技能：高级感知、慧根、再生

特殊技能：善恶有报

评价：这个宠由于其极具特色的技能善恶有报而闻名天下，只要使用得当在PK中很给力，所以推荐配套技能为：敏捷，气势等（有钱人可以打高级的再配上一些高偷，高必，高驱，高强力都是很BT 的），推荐加点7力3敏

名称：芙蓉仙子

评级：★★★★

携带技能：高级再生、水漫金山、冰冻

特殊技能：藕断丝连

评价：先说说藕断丝连的技能测试结果：1级宠死亡后给人物附加状态，每回合回复22点生命，100级宠死亡后给人物附加状态，每回合回复220点生命。

名称：死亡骑士

评级：★★★★★

携带技能：鬼魂术、高级反击、冥思

特殊技能：舍身一搏

评价：舍身一搏的输出能力十分优秀，但由于自损血量，所以一般搭配一个吸血比较好用，或者再生，不然生存能力就弱了，推荐还一套组合技能报复+保命，这样转死骑的弱点为优点，又弥补了他的生存能力不足之处。P


冥河深渊-第三层


芙蓉仙子


金刚狼


九色鹿

梦想世界
●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://mx.henhaoji.com/

■上海 亢龙有悔

《梦想世界》100级剧情全攻略

在《梦想世界》里，每个种族和人物都有属于他们自己的故事，各种剧情任务能帮助你更深入地了解《梦想世界》，100级剧情“冰封的大地”则是讲述兔族的故事，这个剧情推出至今，仍有不少玩家未能完成，有人卡在某个地方过不去，有人缺少得力队友帮助，反正各种原因都有。

剧情任务流程

薇薇安·赤瞳（黎明镇40，31）→云里霜（萤火森林222，123）→ 初·魔树（萤火森林，单人战斗）→云里霜→ 云里霜→薇薇安·赤瞳（需要物品：1块魔法水晶碎片）→神秘人（明月镇248，39）→大地之树（修罗森林，组队战斗）→守望者（修罗森林，组队战斗）→大地之树→极·魔树（萤火森林，组队战斗）→大地之树→矮树灵（落雪冰原）→冰之青莲→矮树灵→大地之树→白之妖妖（落雪冰原，组队战斗）→ 薇薇安·赤瞳→剧情完成

剧情任务条件

需要人物等级≥100级，并且完成100级以前的所有剧情，通过与黎明镇（40，31）薇薇安·赤瞳对话触发任务。

剧情任务攻略

准备工作

首先，此剧情任务怪难度较高，要求个人的修为及队伍的整体修为达到一定的程度，不然将会无功而返。在进入打斗前，最好能准备一些高级药品，以备不时之需。笔者在过此剧情时，队员等级为109～110级，3战士1法师1佛，均拥有100级招式，除了法师，其余队员所学帮派技能均有感知技能，整体修炼能力还算不错，整个过程开启阵法为地阵。

其次，此剧情任务所涉及到的一些NPC都较为隐秘，需要根据任务内容提示去寻找，在进行任务前最好先准备好相关的坐标，这样任务进行起来就快捷多了。

任务过程

1、单挑“初·魔树”

“初·魔树”位于萤火森林（65，62）附近，若为战士或是法师，携带媚笑宠最佳，若为术士，所携带宠物为攻击型宠物最佳，建议先杀主怪后杀小怪，小怪可以封印。总的来说，此关比较简单，只要具有一定的修炼能力就可以轻松过关了。当然了，为防不测，身上最好能备一、二个九转回魂丹或是其它回血的高级药品。

奖励：一定数量经验、战斗技能抵用金、30点国家声望及聪灵果一个。

此关完毕还有一个寻物的过程，就是任务将会索取1块“魔法水晶碎片”，建议在继续任务之时先备好此物。

2、挑战“大地之树”

“大地之树”位于修罗森林（256，131）附近，此关需要战斗两场，第1场比较简单，可以先主，然后再群杀小怪，也可以逐一单杀小怪。但是在接下来的第2场就有点难度，也就是与“觉醒·大地之树”的战斗。主怪携带两个小怪，刚开始全部处于隐身状态，而且主怪攻击超高，几乎是一招秒杀的。我与队友过此关时，有枪法战士使用了100级招式“圣阳战气”，还没来得及发招就被主怪一招秒杀了，不止他本人郁闷，其他队友也非常惊讶。所以此关应该先杀主怪，然后再单杀小怪，如果队伍中没有感知技能，打起来会非常吃力，建议进入第2场战斗时，多准备一些高级药品，当然，队伍中如果有2术士的话，过关会轻松很多。

奖励：一定数量经验、战斗技能抵用金、30点国家声望及一个称心宝石包。

3、挑战“守望者”


成功完成剧情


传说中的魔树



单挑魔树


可爱的矮树灵

“守望者”位于修罗森林（159，52）附近，此关非常棘手，首先是主怪会神迹，而且几率极高；其次近身攻击时，主怪必反；此外，小怪死亡后主怪会召唤。所以，先集中火力杀主怪，战士群杀法师单点，消灭主怪后，再逐一单杀小怪。幸运的是小怪可以封印，所以能封就封，因为小怪的攻击也非常高。为了安全起见，在进入战斗前务必备好高级药品。

奖励：一定数量经验、战斗技能抵用金及30点国家声望。

4、挑战“极·魔树”

“极·魔树”就是单挑时的“初·魔树”的真身，仍然位于萤火森林（65，62）附近。此关与上一关相比，难度更大。刚进入战斗时，只有一个怪，不知情的笔者当时还在心里窃喜：“太好了，才一个怪啊！”然而，此怪必反，所有职业及宠物皆无法幸免。而且当我们好不容易歼灭此怪，以为可以过关了，都长长地舒了一口气，岂料却又重新刷出了两只怪，当我们把其中一只消灭以后，又重新刷出了3只怪，这样的情况一直维持到5只怪的阵容出现才告一段落，这样不断煎熬的过程，让人有种疲于奔命的感觉。不过，当刷新到两只怪时，怪物已经不会再出现反击的情况了。另外，怪物可以封印，虽然几率不高，不过能封上一、两只也算是不幸中的万幸了。

此关大家要谨记，不管刷新出了几只怪，一定要集中火力先歼灭其中的一只。此关怪物攻击超强，所以一定要注意回血，高级药品是必不可缺的。

奖励：一定数量经验、战斗技能抵用金、30点国家声望及1个剧情点。

5、寻找“矮树灵”

“矮树灵”位于落雪冰原（15，60）附近，它会要求你寻找3株“冰之青莲”，此物极其隐蔽，分别位于落雪冰原（14，139）（57，131）（158，139）附近。

6、挑战“白之妖妖”

“白之妖妖”位于落雪冰原（22，141）附近，此关怪闪避极高，无论是主怪还是小怪，攻击力比前面几关有过之而无不及，有时候也会一招秒杀。小怪中有一只很厉害的佛怪，抗物理攻击，一次回血够你打几个回合，并且会复活倒地小怪。所以建议先集中火力歼灭主怪后，再集中杀佛怪。或是法师杀佛怪，战士逐一单杀其它小怪。另外根据笔者的过关经验，佛怪似乎是不能封印，总之在进入战斗前务必准备好药品，不然将会面临全军覆灭的悲惨下场。

奖励：一定数量经验、战斗技能抵用金、30点国家声望、1个剧情点及一个灵犀果Ⅲ。

至此，100级剧情任务“冰封的大地”总算划上了圆满的句号，可以说这是一个迂回曲折的取证过程，也是一个侠肝义胆的英雄为了梦想大陆的安宁不顾自身安危与邪恶势力较量的过程。当然，邪不胜正，梦想大陆终于再次焕发出一片欣欣向荣的景象，英雄凯旋而归。





挑战白之妖妖



挑战大地之树



挑战极魔树



挑战觉醒·大地之树



挑战守望者

头条新闻

■清穿网游电影《鹿鼎记》开拍

由搜狐畅游与唐人电影制作有限公司联合制作的清穿网游主题电影《鹿鼎记》已于近期正式开拍。据记者了解，本部电影是根据3D武侠网游《鹿鼎记》改编，由知名导演李国立指导，预计将于今年夏天与观众见面。


搜狐畅游2011年网游新作《鹿鼎记》

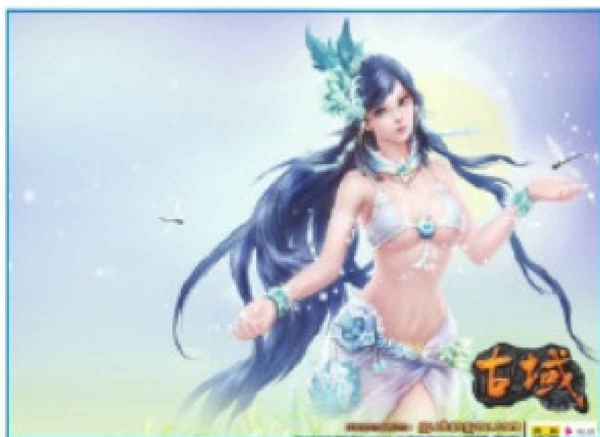
唐人电影是国内的影视制作公司之一，出品了《仙剑奇侠传》《射雕英雄传》《聊斋》《天外飞仙》《绝代双娇》等四十几部影视作品，都获得了观众的认可并具有不错的口碑；而唐人旗下艺人，如胡歌、刘诗诗、郭晓婷、孙莉、林更新等，也都是备受瞩目的娱乐圈当红人物。出色的制作团队和明星阵容出演，使得电影版《鹿鼎记》格外引人期待。

《鹿鼎记》受到了玩家和业内人士的广泛认可和好评，随着影视与游戏两大领域的同步发展，今年夏天将迎来新的一轮“鹿鼎记”热潮。

■《古域》玩家热情难挡，公测新服连开

搜狐畅游旗下的穿越网游《古域》于上月公测数分钟后即全线飘红，官方于几天内多次加开新服务器，以保障玩家游戏的畅通。

《古域》是由前西山居的元老领衔出品，为剑侠+天龙+大唐顶级主创三家联手，潜心三年砺剑之作。



《古域》公测壁纸

故事背景以“穿越”为契机，贯通现代上古两大时空，通过1600万色渲染和革新引擎技术，将集科技与古文明于一体的恢弘世界，浓缩在0.3GB云客户端之中，更有21种职业设定，28线剧情分支，让玩家随心扮演多种穿越身份。

■《刀剑英雄》“义恸九州”公测火爆

近日，国内网络游戏公司搜狐畅游宣布，其旗下运营的武侠竞技网游《刀剑英雄》“义恸九州”自公测以来人气火爆，服务器全线飘红。

据悉，“义恸九州”版本是搜狐畅游旗下的网游《刀剑英雄》于今年推出的竞技新内容。《刀剑英雄》“义恸九州”秉承了中华武术的侠义理念，开启了全新的结义阵法“同生共死”，并且用实际的效果震慑了无数玩家。搜狐畅游表示，“义恸九州”是《刀剑英雄》今年探索竞技品牌网游的一个初级版本，后续将为玩家带来更多的武侠游戏内容。


黄沙百战穿金甲，不破楼兰终不还！

■畅游《霸者无双》即将开启精英封测

搜狐畅游近日宣布，旗下的回合制网游《霸者无双》精英封测将于近日开启。据悉，《霸者无双》这款游戏将以神话传说、名人传记、典故野史为核心故事背景，以上下五千年历史小说人物汇集乱斗为特色剧情。该作拥有武将招募养成系统作为核心玩法，更有以统一全国为目标的挑战军团大战。

据《霸者无双》官方透露，游戏将在月底通过论坛、官博、微博以及媒体活动等多种渠道邀请玩家共同参与此次的精英封测。

活动

■《鹿鼎记》内测有奖问答

《鹿鼎记》是搜狐畅游旗下，中、韩两国研发团队，历时四年联手打造的大型3D多人在线角色扮演网络游戏。游戏以金庸先生的同名巨著为蓝本，运用好莱坞标准3D动画引擎，以全开放式的剧情设计，结合经典群侠传模式，创造的一个不可思议的幻想武侠世界。依托独创的全服务器数据交互技术，《鹿鼎记》首次实现多个服务器的无缝连接，打造出真正没有服务器阻隔的无限江湖，并且以严谨的全服社会、经济一体化理念，构建出史无前例的全服务器阵营对抗体系——“SvS（Server vs Server）”。此外，《鹿鼎记》还推出模拟人生、一人三职、一人五宠、立体家园、自建城邦、外包任务、驯龙空战、海底游历、星球冒险等创新玩法，玩家可在游戏中寻找属于自己的鹿鼎记奇幻人生。

竞猜话题：

1、《鹿鼎记》特色玩法满汉全席多少级可以玩？

A、5级　　B、10级
C、15级　　D、20级

2、《鹿鼎记》里能够跳舞吗？

A、不能　　B、能
C、只有男生　D、只有女生

3、找谁兑换英雄套装？

A、韦小宝　　B、赵天师
C、方大洪　　D、韦春花

活动参与方法：请将活动答案发送到邮箱Sky@popsoft.com.cn

活动截止日期：2010年6月30日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、Email、手机（或一个有效地联系方式）。获奖玩家名单将在2011年8月中期《大众软件》上公布。

奖品设置：

活动参与奖：3份，奖品为《鹿鼎记》神秘专属周边

附4月中旬刊搜狐有奖问答中奖名单：

北京 程晨
河北 李小信
广东 韩虎
上海 王国伟
重庆 赵卫平



鹿鼎记

●制作：搜狐畅游 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://ldj.changyou.com/

■四川 阿鱼

《鹿鼎记》六大职业特色解析

《鹿鼎记》的江湖中有六大杰出势力：猛将、火枪、贤士、剑客、隐者与药师，这六大势力呈势均力敌之势，这也给江湖上增添加许多谈资。其中，最为热门的话题莫过于“六大势力谁最厉害”。究竟六大势力谁最厉害呢？还是请六大势力的代表们现身说法供各位看官斟酌一下吧。

猛将：他们叫俺“肉盾”

俺来自能征善战的龙旗营，是一名冲锋陷阵的猛将。因为我有着得天独厚的血量优势，强悍的铠甲防御，高超的仇恨控制技能，所以被人们称为“肉盾”。我很喜欢这个称谓，因为我们的教官曾说过：“在战场上，你们就是一群坚不可摧的盾牌，必须竭尽全力保护你们的战友。”他们叫俺“肉盾”，也就是认同了俺的防守能力，所以俺高兴。其实，俺的攻击也不赖，虽然比不上剑客、火枪、贤士、隐者，但与药师相比，还是略胜一筹。

因为修炼路线的不同，俺们龙旗营分为三个流派：敌斩系、血战系与御甲系。敌斩系猛将擅攻，崇尚暴风骤雨般的攻击。血战系猛将注重防御力的培养，立于不败之地是血战系猛将的基本准则。御甲系猛将善于使用控制技能与辅助技能，可以增强队友的能力，削弱对手。

俺靠防守混饭吃，因此对生命值与防御力的要求极高。修炼时，俺喜欢将升级后得到的属性点分配到体质上，用以增加生命值，从而提高生存能力。有的猛将喜欢将属性点分配到力量上，让自己的攻击力显得更为出色一些。俺觉得，这也是一条可行的路线。

关于装备的选择，俺喜欢和加点互补。比方说俺属性点加到了体质上，就会选择带力量、攻击属性的装备，以弥补攻击上的缺陷。当然，如果装备还带有体质、血上限等属性，那就更好了。

俺有个猛将朋友走的极端路线，不仅是全体质加点，选择的装备也全是血体装，虽然攻击低了一些，但生命力那是相当的顽强。俺觉得，这也是个不错的选择。

好了，今天就先说到这里吧！龙旗营操练时间到了，教官说俺的九九八十一路旋风斧法火候还不够，俺的抓紧时间修炼。欢迎好汉们到龙旗营来做客。

火枪手：还是热兵器好使

我骄傲！我们兵工厂的火枪手是六大势力中唯一的热兵器职业，所以我相当骄傲！有句话说得好：功夫再高，一枪撂倒！任你金钟罩、铁布衫，在我们火枪手强大的火力面前，只能是浮云朵朵，不堪一击。

我们火枪是远程物理攻击的王者，攻击高，控场能力强，更擅长制造机关陷阱，令对手防不胜防。无论是在副本中，还是在战场上，我们都是极为优秀的火力输出者，巧妙的机关和精准的远程狙击，是团队迅速战胜敌人的保证。

我们兵工厂的火枪分为狙击、裂杀、陷阱三个流派。狙击系火枪追求射击上的极限，让自己在任何环境中都能顺利地进行狩猎行动。裂杀系火枪则是依靠强大的火器，对目标进行最有效地打击。陷阱系火枪痴迷于机关陷阱术，是一个令敌人闻之胆寒的猎杀者。

在属性点分配上，我倾向于全体质路线，这样可以提高我的生存几率。只要敌人杀不死我，我便可以凭借强大的控制力，利用精妙的机关陷阱玩死敌人。

除了全体质路线，火枪的加点路线还有好几条。有的火枪选择全力量加点，追求攻击极限；有的火枪选择全身法，增加闪避值，提高自己的生存能力；还有的火枪喜欢走均衡路线，选择了体质与力量或力量与身法共存……我个人认为，这些加点路线都是可行的。只要大家确定属性点分配路线后，再用装备来进行弥补，就能打造出一个令你满意的火枪手。

差点忘记告诉各位，我们的老大可是赫赫有名的外国科学家汤若望哦。他制



我们兵工厂的武器就是先进









造出来的火器，实在是厉害得吓人。唉，说到这里，我忍不住又骄傲了。

贤士：谁敢和我比法术?

我敢说：“在江湖上，要是我们贤士的法术能力排第二，就没人敢排第一！”我并不狂妄，只是在阐述一个事实。

我们贤士以羽扇为武器，精通天地间所有的法术攻击。在强大法术能力的支持下，我们攻击犀利，拥有强大的控场能力，具备群体伤害的非凡本领，还擅长各种辅助绝技，是团队修炼等级、副本探险的有力保障。毫不夸张地说，我们贤士是颇受江湖中人喜爱的伙伴型职业。

不过，我对贤士孱弱的防御力、脆弱的生命力很有意见。战场上，我虽然能够体会到杀敌于谈笑间的快感，但也经常在不经意间命丧敌人手中。杀人与被杀，都在转瞬之间。

我们贤士分为辅贤、六合、天劫三个流派。辅贤系擅长各种辅助绝技，确保贤士们在自身立于不败之地的情况下，寻找机会去打击敌人。六合系教导贤士们寻找敌人的弱点，抓住其破绽给予重击。 天劫系则将大自然的超能力融入武功招式中，给敌人以致命打击。

关于属性点的分配，我倾向于全体质。在杀气腾腾、危机四伏的战场上，只有确保自己活着，才能让对手死去。而高血量是确保自己活着的最有力保障。

有的贤士喜欢走全灵气路线，这也不是不可以。贤士的内功成长位居内家职业之首，走灵气路线是相当传统的选择，杀怪练级都会快人一筹。只不过，全灵路线的贤士生存力极弱，应尽量装备血装来提高生命值。

我们贤士虽然生命力脆弱，但拥有强大的法术伤害能力。在法术领域，还没人敢和我们贤士叫板。什么？你不信？来来来！我们大战三百回合。

剑客：杀人是技术活儿

从小，师父就告诉我：“你只有一个活下去的理由，那便是杀人。”我问师父：“如果我不杀人，会怎么样？”师父说：“被杀！”为了活下去，我在空仞山数十年如一日的刻苦修行，苦练剑客绝技。

我们剑客是近战伤害的主力，是唯一可以双手都持武器的职业。我们拥有敏捷的身手，强大的暴击力更是令对手为之胆寒。副本练级时，我们是高效率的打手；战场上，我们擅长隐遁刺杀之术的剑客是团队中最锐利的尖刀，随时可以扭转战局。

在我们剑客眼中，杀人是一项具有技术含量的工作。我们喜欢凭借高超的战斗技巧，让对手防不胜防，束手就擒。

不过，剑客并非无敌般地存在。师父曾说过：“生命值与防御力的相对劣势，让我们在攻击对手的同时，也身处危险境地。一旦隐身被识破，我们将避无可避，不成功便成仁。说实话，我喜欢这种危机感，它是我强大的原动力。”

本门分为千机、十步杀和斩刃三个流派。千机系注重培养我们乱军中取敌首级的本领，彰显杀手本色。十步系传授我们各种逆天的控制绝技。听师父说，一个强大的十步系剑客，可以牢牢控制住敌人，直到其死亡。与千机系相反，斩刃系强调身法修行，以强大的闪避技能后发制人。

师父还说过，我们剑客加点的选择较多，全体质的、全力量、有全身法、全技巧，理论上都可以。只要选好其中一种加点方式，再以装备、宠物技能作为辅助，都是一个不错的剑客。

不过，我倾向于全体质加点，确保高生存力。或者，选择全力量或全技巧，追求攻击的极限。欠缺的属性，靠装备来弥补。

踏入江湖后，艺高胆大的我真还没怕过谁。不过，我有点反感火枪的侦察术，每次只要有火枪施展侦察术，我引以为傲的隐身绝技就毫无用处了。火枪手，你们敢不敢不用侦察术？

隐者：黑暗中的武者

我是一个特立独行的隐者。我讨厌欺凌弱小的无耻之徒，也无视行侠仗义的



霸气猛将


体质与技巧均衡发展的火枪手



清新脱俗的贤士



美女贤士啊!



走灵气路线的贤士

清高侠士，我有我的行事原则——只杀想杀的人。无论是十恶不赦的魔头，还是声名赫赫的大侠，只要我想，就会去杀。

我行我素的处事原则，让我在江湖上招惹了不少仇家。他们个个咬牙切齿地赌咒发誓："要将隐者撕裂！"我不怕！因为我通晓奇门遁甲之术，擅长用符咒蛊惑敌人；同时，我还拥有吸血术与复活术，可以自我疗伤。打我主意的人，没有一个能抵挡我强悍的咒术攻击。战场上，我的咒印与遁甲术是团队疯狂攻击的兴奋剂，更是让团队全身而退的坚强后盾。

在我的师门锁魂窟，有三大派系：遁甲、奇门与咒符。遁甲系的隐者能够在战斗中给予队友强大的支持，并且对敌人造成一定伤害。奇门系的隐者修习地象之道，能够在瞬息间给敌人造成大量伤害。咒符系的隐者擅长用咒符之术去蛊惑敌人，在敌人心志昏迷之时给予致命的打击。

说到属性点分配，我选择的是全体质。因为隐者的血量成长值颇高，在六大势力中仅次于猛将；而且，我觉得隐者是一个擅长持久战的职业，只要能保住自己的命，就能将对手折磨至死。

因为我的特立独行，因为我的强大，因为我的那些诡异的咒术，便有一些好事之人、八卦之徒称我是黑暗中的杀手。我讨厌这个称呼，我是一个纯粹的武者，一个黑暗中的武者。

药师：我是医生我怕谁

我们不擅长攻击，不能冲锋陷阵，控场能力也极为有限，更不会安置机关陷阱。但，我们不自卑，因为我们拥有无可比拟的超强治疗能力，是最受江湖中人青睐的医生。

单人治疗、群体治疗、瞬间回复、复活术……我们的治疗本领超强，只要我们愿意，起死回生根本不是问题。

我们痴迷于治疗，但这并不代表我们毫无还手之力。精研人体机理的药师们，还懂得令疯狂的敌人昏睡；更明白怎样通过那行针妙手的绝技去控制对方的血脉，给敌人造成心理与身体上的双重打击。

我们药师分为回天、洗髓和药石三个流派。回天系药师擅长治疗，是战场上不可或缺的强力队友。洗髓系药师更擅于控制，使敌人迷失心智。药石系药师精通药学医理，具有安抚人心的能力。

在我的师门里，师兄弟们大都选择了全体质加点，只有自己不死，才能尽可能多地拯救自己的亲人、朋友、战友。有少部分人选择了全筋骨，增加真气值与防御力。我认为，真气值可以通过装备与宠物的技能来弥补，提高生存力才是王道。

此外，还有一些叛逆的师兄弟选择了全技巧或全身法路线。他们说，全技巧能够提升药师会心，从而提高药师会心加血的几率；全身法能提高药师闪避，从而提高战场生存几率。关于这一点，我不予置评，但我始终觉得还是全体质实在。

我们血量不如猛将，攻击不如贤士，控场不如剑客火枪，更没有隐者"邪恶"；但是却很少有人胆敢欺负我们。谁都知道，在一个出色的药师背后，有着成百上千肝胆相照的朋友。

各位看官，斟酌出结果了吗？谁最厉害？其实我觉得，这些职业都很强大。只要你是真心喜欢某个职业，竭尽全力去培养他，那么这个职业必定会在你的手中大放异彩，笑傲江湖。


好大一杆火枪


我不是萝莉！我是剑客！！


崇尚力量的剑客



诡异莫测的隐者


隐者施展咒术的瞬间


身为"医生"，药师颇受众人的喜爱


乖老虎，不要闹，让我给你治病

鹿鼎记

●制作：搜狐畅游 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://ldj.changyou.com/

■四川 阿鱼

详解《鹿鼎记》三职同修

每个玩家在刚接触游戏的时候都会纠结于职业的选择，不过在《鹿鼎记》中则不会出现这种现象。大家听说过“三职同修”吗？没错！就是《鹿鼎记》里的全新职业系统——一个人可以同时身兼三种职业，并且任意切换，不受任何约束。

简介：三职同修

在《鹿鼎记》中，玩家修炼到75级后，就可以拿着职业转职书，到相应的职业门派，找掌门进行转职。

这些职业转职书有一个好听的名字：绝密之书，它们被盘踞在外域星球的18头神兽珍藏着。每天19：00～23：30，十八神兽会出门溜达，大家可以趁机组队前往龙掘之境，击杀神兽，夺取绝密之书。不过，十八神兽个个实力强悍，不是好惹的主儿，修为70级以下的玩家，还是不要去触霉头。

转职成功后，玩家们的人物等级并不会下降。比如，你是75级贤士，转职为药师后，依然是75级；再转职为隐者，还是75级。如何？很给力吧？你不仅同时拥有了贤士、药师、隐者三种职业，还不用重新修炼人物等级，这可是天大的好事啊！

有朋友可能会觉得：不就是个转职呗，有必要这么激动吗？当然有必要！如果你深入了解到转职的好处，你也许会比我还激动。

揭秘：三职同修的好处

在《鹿鼎记》里，三职同修有很多好处。给予我们最直接的好处，便是无需再为职业选择伤脑筋。有了三职同修，我们就可以放心地选择自己喜欢的职业。在修炼过程中，如果发现这个职业不给力，不用纠结，到了75级后，第二、第三职业在等着你呢。

除了免去职业选择的烦恼，三职同修带给我们的好处还有：

练级队伍更稳定

对于练级尤其是刷亲信的玩家们来说，找不到药师加盟队伍是一件很郁闷的事，而队伍里的药师中途离开，更是令人郁闷到极点。没有人加血，修炼就难以继续下去。如果你的队伍里有一位兼职药师，问题就迎刃而解了。队伍里一旦缺了药师，兼职药师便可挺身而上，确保修炼不会被迫中断。

副本不会半途而废

三职同修在副本里的作用也很明显。比如小宝梦境中，药师因为某种原因突然离开了队伍，剩下的副本之路将会异常艰难，甚至有可能迫使玩家们半途而废。若队伍里有人能转职为药师，则可避免这一厄运。

不会错过金顶活动

我们都知道，在金顶乱世活动中，金顶高手会随机进攻六大势力之一。而到底这些贼人会进攻哪个势力，估计只有老天和GM知道。所以，为了以防万一，我们通常都会将六大势力的玩家组进队伍。 可是，不是每支队伍都能找齐六大职业的。有的队伍，就因为某个职业的欠缺，最终与金顶乱世活动擦肩而过，与珍贵的技能书无缘。如果队员们都学会第二、第三职业，就能根据金顶活动的具体情况，转职为相应的职业，再也不会错过这个有趣的活动。

战斗自由度更高

一个职业的战斗，寥寥几种攻击套路，终究会厌倦。有了三职同修，战斗起来就不一样了。这会儿，我还是药师，眨眼间，我就成为战斗力超强的隐者了，让对手防不胜防。尤其是在团体战役中，三职同修更是魅力无限。队伍里的猛将阵亡了？没有关系，马上有人转职为猛将顶上来。药师牺牲了？不用怕，无数个转职为药师的后备力量正源源不断地投入到战场上……自由无限，我的战场我做


众多可爱的角色，总有你喜欢的


75级后，凭借转职书可以拥有第二、第三职业


有了职业同修，角色随便建，职业任意选


洪安通你别嚣张！我们后备药师有好几个

主。

探索：三职业搭配法

一支再好的猎枪，若是没有一个好猎手来使，也不过是废铁一块。三职同修固然强大，但也需要玩家们合理搭配，才能发挥最大作用。那么，三种职业究竟该如何搭配呢？大致可以分为省钱系、强攻系、控制系、耐久系四种类型。

省钱系

这是最为普遍的搭配路线，因为相当省钱。《鹿鼎记》有猛将、剑客、火枪三大外攻职业与贤士、隐者、药师三大内攻职业。所以，有不少玩家就根据职业的攻击特性，在职业搭配时选择了纯外攻路线或纯内攻路线。比如，一个猛将玩家，他选择的第二、第三职业分为为剑客与火枪。这样做的好处在于：这位玩家的三个职业可以共享装备上的力量、体质、血上限等属性，因为这些属性都是外攻职业所需要的。

省钱系确实是一条适合大众的职业搭配路线。不过，在这里我得提醒大家：职业套装的属性是无法共享的。

强攻系

顾名思义，强攻系的职业搭配要点在于”强大的攻击能力”。根据这一原则，我们可以选择剑客、火枪、隐者这三种职业作为后备力量。不管你的第一职业是什么，只要你喜欢追求强攻的快感，选择剑客、火枪或隐者准没错。

控制系

控制系以强大的控场能力为基础，束缚敌人的一切行动，最终让其放弃抵抗。在六大职业中，贤士、剑客、火枪都有较强的控场能力，是第二、第三职业的热门人选。

耐久系

不用我说，相信聪明的你已经猜到完美的职业搭配方式了，没错，就是猛将、药师、隐者或剑客。猛将和药师入选，这很好理解。一个是血多防高的“肉盾”，一个是救死扶伤的医生，两者都是打持久战的好手。

而在隐者还是剑客的选择上，估计就会有不同的声音了。有不少朋友会倾向于剑客，因为剑客控场能力强，必要时还可以隐身保命。事实也确实如此，猛将、药师、剑客的搭配相当不错。但是，在我看来，隐者的持续战斗力也很强，强大的增益（负面）技能、自给自足的回血超能力、诡异的复活术等等，都是确保隐者进行持续作战的王牌绝技。因此，让隐者加入到猛将与药师的圈子中，也是一种不错的选择。

小结

除了以上搭配方式，你还可以结合自身需要，进行合理的职业搭配。比方说，你擅长远距离作战，就可以选择火枪、贤士、隐者（或药师）的搭配方式；又比如，你行事谨小慎微，不妨选择猛将（擅防）、火枪（擅攻）、药师（擅治疗）的组合。

职业搭配路线有趣而丰富，大家可以在游戏中慢慢摸索，研究出一条属于自己的职业搭配方式。

综述

三职同修如此强大，这让某些朋友开始忧虑了：“谁都可以当医生，谁都可以当肉盾，谁都可以当打手……这样一来，不是乱套了吗？”

这种担忧有一定道理，所以《鹿鼎记》的研发者们为大家准备了一条漫长的“新职业成长之路”。转职后的第二、第三职业，虽然人物等级不变，但职业等级却需要玩家们从头练起。

此外，新职业的武功技能、天赋要诀都需要玩家们用相应的书籍激活。如果再算上不同职业装备的搭配，第二、第三职业要想真正强大起来，无疑是一个漫长的过程。而正是因为这漫长的挑战，才让我们对三职同修的终极威力期待无限。因为，历尽艰辛后收获的果实，方才是最甜蜜的。P



身兼三职在金顶乱世活动中用处极大



远攻战士们激烈地交锋



我转职为贤士了



穿梭在灌木丛中的火枪手



剑客与药师的搭配很给力



不知道康熙与韦小宝是什么职业

七朝争霸

●制作：亿田网络 ●运营：亿田网络
●游戏类型：网页游戏 ●游戏状态：封测
●官方网站：http://7.15et.com/

■四川 红烧鸭肝

《七朝争霸》武将体系详解

作为一款大型九宫格战争策略型网页游戏，《七朝争霸》的游戏整体设计重心也是在“九宫格”上。这就考验了玩家在战斗中排兵布阵的能力，而想要缔造一个强大的阵法，光有兵种的支撑而没有一个猛将的坐镇显然是不够的。

想要拥有一支战无不胜的队伍，就必须让猛将为你所用，因此今天，趁着新乱斗地图隋唐、三国、水浒的开放，我们就来聊聊《七朝争霸》中的武将体系，帮助你在第一时间打造一支属于自己的亲卫队！

做一个善挖人的好老板

如何才能获得一个强大的武将？当你看到手中那些数据惨不忍睹的新手武将时，难免会有这样的疑问。

《七朝争霸》给予我们的答案是“以战养战”。在游戏中，为了提高我们的实力，我们难免要带着自己的精兵良将在各大地图厮杀搏斗。而你就可以在这些不同场景中，击败他们的主将部队，招募到与他们背景相应的武将。简单来说就是把NPC挖到自己的麾下。虽然看起来很简单，其实对于一个刚刚入门的玩家来说，难度还不低。

要知道一开始你手头拥有的只是一些初始武将，在兵种方面也不占优势，所以只有在战场中做到“以弱胜强”才能将你心仪的武将俘获入囊。所以这里笔者给大家的意见是：首先，你要根据自己所携带的武将安排合适的阵法，最大化发挥他们的战斗能力。其次，多消耗一点时间，稳扎稳打循序渐进。不要因为低级地图的武将属性不尽如人意就想着去高级地图中征战，否则只会带来徒劳的损兵折将。

另外一方面，多战斗也能提高你对于战斗的节奏感，加深对于兵种、阵法相克的印象，实际上一举多得。

得人心者得天下

如果你在战场上运气不佳，一直无法招募到自己心仪的武将，那么也没有关系。对于武将来说，用实力压制他，获得他的忠心固然是一个手段，但也大可凭借着自己的威望来获得他们的归心。在游戏中，你就能够以此实现自己的宏图大业。

威望系统，简单来说并非只为武将招募服务，还能够凭借这一系统升官，但显然前者才是玩家刷威望的重心。你可以通过多种途径获得威望，这里笔者就简单来介绍一下。

一、抓通缉犯

在游戏中，你可以根据自己的实力挑战通缉犯，由此获得威望。需要注意的是，你若是目标锁定在那些敌对登记在“非常友好”、“没有威胁”的NPC身上，那么是别想有威望拿的，你必须要挑战头号通缉以上的人，一直到国家公敌。

想要成功地从通缉犯手中获得威望并没有那么简单，随着敌对等级的提升，他们的实力也会获得大幅度的增长，当然，你获得的威望也随之水涨船高。如果你拥有不错的装备基础以及合适的阵法，那么不妨就从抓通缉犯开始，刷爆你的威望值。

二、搞投资

若你是一个和平主义者，想要获得威望又不想上战场杀戮，那么你该怎么办呢？别紧张，你还有“投资”这一条路走。而且相对于抓通缉犯，投资简单、见效快、获取的威望值也不低。而你所需要付出的代价仅仅是主城等级需要足够高。让我们来看一下投资所收获的威望公式吧：主城等级×投资的繁荣点。也就



不花钱一样可以使用全部功能


城市发展也不可忽略


将自己武装到牙齿


局部战事不利不会影响全局


场面足够震撼


两军对抗是最吸引人的

是说，你的主城等级越高，投资的繁荣度越多，你就能够获得更高的威望。由此让强者更强，更早一步实现自己的宏图大业。而对于主城等级不高的玩家来说，做投资也并非一无所获，要知道投资的本来目的就是为了捐点银子给地区，有利于地区经济繁荣。再加上它拥有一个最大的好处：安全，当你暂时不想升级装备驰骋沙场的时候，它就成为了你最好的选择。

三、滚雪球

当你有足够的威望时，你就可以以一种“滚雪球”的模式来提升自己的威望值，用威望来生威望。当你点开升官界面，如果你的威望达到了一定数量，那么就可以使用“捐献”这一按钮来大幅度提升威望。而提高的数量并没有一个准确的公式可以计算，因为还将受到科技中战争檄文这一技能的影响。你的战争檄文等级越高，通过捐献所获得的威望也越多。另外一方面，你还能够通过征收获取威望，选择比较霸道的问题选项，把威望值刷高——虽然这看起来一举两得，但笔者并不推荐这么做，毕竟从长远看这样很容易动摇民心，到时候你还需要花费额外的精力去提升它。

四、以战养战

不要以为战斗的目的只是为了俘获武将，在地区战中，你要你能在千军万马中脱颖而出，表现优异，你依旧能够轻松获得大量威望以及信件公告。即使是烽火战报你也可以从中获得一定威望。

总的来说，只要你积极参与游戏中的各项活动，你都能够获得或多或少的威望，也许在不知不觉之中，你就能够给自己组件起一支强力威望武将团了！需要注意的是：不同阵营中你能够用威望获取的武将是不同的，所以在加入阵营前一定要注意哦！

好男人就要经得起锤炼

不要以为在你招募到一个极品武将之后，你就可以高枕无忧，安享他为你带来的繁荣盛世。你必须不断提升他的实力，才能够让他从良将慢慢蜕变成一个猛将。这就需要你对他进行各种养成了！

首先你可以通过洗练来提高自己武将的基础属性，你既可以消耗军功来进行普通洗练，也能通过使用少量金子实现高级洗练，获得更优秀属性。如果你是VIP用户，随着你VIP等级的提高，更会增加其他洗练模式，满足你的不同需求。

其次，千万不要忘记在《七朝争霸》中有非常完善的装备系统，武器、防具、战马、兵马，这是每一个武将的标配。

不过这里笔者一定要提醒你：不同武将需要不同的组合来搭配才能发挥最大作用，你可以根据他们的兵种、战法、属性，甚至历史上对他们的介绍来进行选择。

不要以为这是一个高消耗系统，事实上每一个武将都有自己能力的侧重，你无需追求面面俱到，只要满足某一属性的能力即可。另外，千万不要忘记武器、防具还能够进行强化升级，以此提高他们的作战能力。

最后，武将自身的升级也是非常有必要的，你可以通过校场升级系统来实现他们的训练工作。选择不同的训练模式，连续在线升级挂机。不需要花费你太多的精力在游戏上，即使你是下线挂机也同样能提升他们能力，甚至进行战斗，赢取军功。只有经过了多途径锤炼之后，你的武将才能真正为你所用为你开疆辟土。

结语

随着更多更高级地图的开放，玩家手头的武将也将迎来新一轮的淘汰和替换，程咬金、狄仁杰、张飞、周瑜、李逵、吴用……这些曾经在历史或小说中出现的传奇人物都将归入你的麾下，成为你的战力。

相信你已经迫不及待希望体验这些武将带给你的极致战斗魅力了！现在就加入《七朝争霸》的大潮之中，体验“关公战秦琼”的另类快感吧！


武将技能改变战斗优劣势


战斗随时都有可能开始


战法很重要


阵型也很重要



主城概况表


城池建筑升级的景象

汇众教育
本期推荐校区
北京中关村游戏校区

不上大学也当金领
一个游戏爱好者的成功之路

2010年中国网游市场在增速放缓、政策监管力度从严的情况下，网游研发商通过开拓海外市场，积极进行海外并购，建立了新的发展模式，找到了新的增长点。但绝大部分游戏企业管理者都认为，实用创新型人才在员工中所占比例过低，直接导致原创产品较少，企业核心竞争力下降。因此对于如火如荼的游戏创意产业而言，创意人才培养和储备成为整个行业健康、持续发展的关键。

6月正值高中生升学、大学生就业的十字路口，是千军万马同走“华容道”，还是另辟蹊径找寻烂漫人生路，成为每位学生面对的最大困扰。可是当前却有这么“一族”，或许能给前途迷茫的朋友们指出一条康庄大路。他们是骨灰级玩家，在游戏世界披荆斩棘，玩得不亦乐乎，闲暇之余还能将游戏智慧化为财富之道，制作游戏使自己身家倍增，继而逐渐成长为业内专业、资深游戏制作人。李泽浩就是其中的一位，他用自己的真实故事向我们讲述了一个游戏爱好者的成功，实现了不上大学也当金领的高薪“潮人”路。

我的成功可以复制，野百合也有春天

我叫李泽浩，一个黄土高原走出来的陕北娃，打小生活在一个还算富裕的家庭，成绩一直都还不错。高二开始接触网络游戏，一发不可收拾的喜欢上了网游，从最初的《红色警戒》到现在陪我走过六年的《魔兽世界》，成了我生命唯一的追求。渐渐成绩落后了，接着就是劈头盖脸的家长例会，可是我依然我行我素。因为我爱游戏，感觉它是我生命中不可或缺的一部分。

高考落榜后的那段日子简直是一种煎熬，我不知道如何规划人生，所以整日整夜的呆在网吧。直到一起在“魔兽”里组队的战友告诉我，如果这个游戏情节如何如何处理是不是会更好时，我才恍然大我，既然自己喜欢游戏，有没有可能自己去做一款游戏呢？接下来我开始搜罗这方面的书籍，了解游戏是怎样制作出来的，接着便是在屋子里开始构建自己的游戏世界，当自己终于完成一个游戏故事，怀着无比激动的心情告知父亲自己要做网络游戏的想法时，却换来了父亲的一记耳光，接着便是亲朋好友善意的劝说。

后来我开始了自己的打工生涯。偶然的机会认识了在游戏公司做游戏的老乡，从他的口中我知道了我是可以做游戏的，做游戏的想法再次充斥了我的脑海。只是这次在热爱基础上又多了冷静和思考。我一方面找寻合适的学校，一方面努力挣钱攒取学费。

后来我接触到了汇众教育北京中关村（游戏）校区，那天跟游戏学院的老师聊了很久，老师也详细的了解了我的文化基础，给了我一个答案“你可以尝试游戏程序开发的学习”。问题紧接着就出现了，一万多元的学费对我来说太多了，如果交完学费，我就没有生活来源了，无奈之下跟家里说了这件事情，爸爸那边还是不同意，说是想让我去学挖掘机技术。在老乡的帮助下，爸爸来了一次北京，爸爸去了老乡的公司，看到了老乡的成就，没有说什么，晚上的时候爸爸和我谈心：“娃，你要学的这个东西将来会怎样我不知道，但是既然你这么喜欢，爸爸可以帮你。”

在汇众教育学习的那段日子，程序的付老师给了我很大的帮助，关于数据结构和物理算法方面自己进展的很慢，有好几次老师被我拖到晚上七点多才离开，但是我以优异的成绩完成了学业，毕业之后在北京中关村软件园的一家游戏公司做网游程序开发，刚开始的工资就三千元，比我做速递时多了整整一千元，关键还是做自己喜欢的事情，现在的我薪资实现了多次翻番，父亲看见我欣慰的笑了。

相关链接：

汇众教育北京中关村（游戏）校区，成立于2004年，座落于中关村IT游戏动漫产业园，周边聚集众多游戏动漫、IT企业，如完美时空、金山软件、新浪、搜狐、腾讯、百度，毗邻中国人民大学、北京大学。凭借地理位置和师资人才的优势，学校的学员还未毕业，就提前被企业高薪挖走。

汇众教育游戏学院作为工业信息化部指定的专业游戏人才教学基地，其所有培训课程都按照企业定向培训方式，定岗定制，避免出现供过于求的局面。仅2010年，校区就有几百名毕业学员成功进入盛大、巨人、完美、金山、搜狐、新浪等各大游戏公司。

学生作品展示



汇众教育
本期推荐校区
成都动漫游戏校区

选择大于努力
——一名大学生的成功故事

响应“先就业，再择业”的你，还在为微薄的收入发愁吗？

在面对知名企业的“高学历”要求，望而却步吗？

还在因没有专业特长，工作经验而苦恼吗？

你可知道——随着游戏行业的迅猛发展，直接致使游戏专业人才缺口成倍扩大，游戏行业薪资水涨船高，职位起薪现已达3000元以上，游戏人才已经成为IT界新宠儿。

小杨的“困惑”

小杨是2008年大学毕业的大专学生，由于没有过硬的技能，找不到学以致用的工作，不仅自己个人的梦想破灭，也让全家忧心忡忡。只有把薪资要求一降再降，才在一家小公司上了班，转正月薪只有1000元，“将就着吧！”小杨安慰自己，可高昂的房租、日常的花销哪样不要钱呢？小杨在工作一段时间后，更感到前途迷茫，决定自己一定要学习，改变现状。

“学什么？”小杨通过网络偶然知道了汇众教育成都（动漫游戏）校区，了解到日渐走俏的游戏人才，看到游戏行业可观的收入，小杨心动不已。“会不会很难呢？游戏学院职业培训学什么呢？”小杨带着诸多疑问，忐忑的来到了汇众教育成都（动漫游戏）校区。在专业老师的介绍下，小杨明白了游戏研发公司的基本运作，教学老师的师资雄厚后，进行了入学测试，选择了适合自己的专业，开始了为期8个月的专业学习。去年，小杨已经成功走上自己梦寐以求的游戏美术设计师岗位。

“选择改变命运，命运决定未来。”

“怎么成为紧俏的游戏人才？怎么成为职场金领？也许，下一个就是你。

名企出资　定向培养游戏人才

针对游戏人才“招人难”的现状，多家游戏公司联合汇众教育游戏学院定向培养游戏人才，新生入学即签订《就业推荐协议》。目前，游戏学院开设游戏美术设计、游戏程序开发及游戏策划等热门专业，通过在游戏学院的培训，学员合格毕业后可直赴企业工作。

作为致力于中高级游戏专业人才培养的教育机构，汇众教育一直努力在招聘企业与求职者之间搭建好桥梁。目前，汇众已培养游戏人才30000多人，为全国各地游戏公司输送了大批实用性强，专业技能精湛的游戏开发技术人才。

课程升级　铸就职场金身

游戏学院职业培训课程V5.0是汇众教育自2004年8月推出游戏学院2004版课程体系之后，历经5次更新升级精心研发而成的，也是我国首个基于游戏专业化、项目实战化的游戏职业教育课程体系。该课程体系瞄准日新月异的游戏技术对人才的要求，以职业技能为核心，注重教学内容的科学性、先进性和规范性，突出实践创新能力的培养，特别注意了初、中、高级技能人才培养的衔接。而云培训体系首创的“云世界”在线学习平台整合了学员在校学习的各个环节，通过强大的交互共享功能、游戏交际功能和教学辅助功能，为学员实现专业技能、职业素质、求职作品的全面积累，增强学员、教师、家长、企业、社会五方的参与度，使学员就业能力真正与企业需求零距离。整个课程体系包括游戏开发基础、游戏美术设计、游戏程序开发、职业素质培养四大版块，有效地避免了某些培训机构单一课程导致学员能力与企业实际需求脱节的问题。

前程无忧　锦绣人生从此开启

汇众教育成都（动漫游戏）校区作为四川省内一家专业的游戏人才培养机构，一直是众多大中专生及待业青年梦想跨入高薪行列的首选。建校至今，培养的近千学员已成为数百家企业的研发骨干，随着经验的积累，一些2006年毕业的学员更是成为企业游戏项目研发精英，年薪甚至超过20万。

游戏岗位行业参考薪资（元/月）

游戏运营与客服：2000～4000元

游戏策划师：3000～5000元

游戏动画设计师：3000～10000元

手机游戏（网络游戏）开发工程师：5000～20000元

学生作品展示



汇众教育
本期推荐校区
青岛动漫游戏校区

汇众教育成就我的动漫梦想——记青岛校区成功学子刘溢

姓名：刘溢　籍贯：山东青岛

殊荣：“华硕AMD永恒之塔杯”全国CG创意设计大赛视频类一等奖得主

来汇众教育青岛（动漫游戏）校区之前，刘溢从未学过专业美术方面的课程。由于父母双双从事金融行业，希望他也能从事金融，也算是子承父业，因此大学期间一直主攻金融专业，绘画只能作为业余爱好。之前还有在银行工作的经历，但一直向往着动漫，于是在建行工作一年后，放弃了那份薪水不错的工作，做了一个足以改变他一生的决定：实现自己的梦想，做自己喜欢的事情。

追寻梦想的桥梁

一次偶然的机会刘溢在网上看到了汇众教育青岛（动漫游戏）校区，进入官方网站后他首先关注的就是学院师资，在看到老师的简介后，悬在半空的心终于落地了！他发现，这里的每一位专业任课教师都具有3年以上的项目研发经验，其中很多还曾在动漫游戏名企任职一线职位。“师资难题解决了，可是培养的学员又会怎样呢？”带着这样的疑问，刘溢继续点击，这回真是让这位山东小伙目瞪口呆，学员作品从造型到场景设定再到最终的渲染那叫一个精彩绝伦。这时一个念头在脑海中闪过“我也能成为这样的CG制作高手呢？”

选择汇众　实现自我

2009年7月，刘溢带着家人的期望来到了学校，经过多家学校的反复咨询比较，他发现自己很适合学习汇众教育青岛校区的动漫设计专业，但谨慎的他并没有当场报名，他想先体验一下学院的课程。在老师的安排下，刘溢参加了试听课。课上老师细心讲解，让学员自己动手练习，帮学员解决遇到的问题，作为一个“门外汉”的他虽然不能十分明晰老师讲解的深刻内涵，但是他坚信这样的老师，这样的教学，将来对于自己完全是没有问题的。第二天刘溢就报名参加了学习。

学在汇众

带着对理想的的美好愿望，他开始如饥似渴地在动漫学院这座知识宝殿中汲取营养。学院硬件完备，环境优美、舒适，教师更是将“传道、授业、解惑”演绎的淋漓尽致，入学以来他受益匪浅。“来到汇众教育，我不仅学到了最主流、最实用的技能，成为一名‘即插即用’型游戏人才。在这里，我们体会最多的是幸福与感动。课上老师与学员切磋探讨，课下同学之间交流互动，我们一起开心着，一起失落着！我的CG人生，没有刀枪剑戟，却也惊心动魄；未曾光芒万丈，却一样欣喜若狂。通过一段时间的学习，我掌握了一款动漫作品从开始策划到付诸实践的整个过程，技术水平也正日益提升。另外，参与实际项目的开发，让我积累了更多的实践经验！”这个帅气的大男孩侃侃而谈。

随着技能掌握的逐渐夯实，学识的进一步丰富，烦恼却逐渐增多了！周围人都对此表示极其不解，但是他讲得却头头是道：“看着师哥师姐们在国内大赛中屡获殊荣，可自己却一直是成绩平平，着急呗！”2010年3月，刘溢终于盼到了机会——“华硕AMD永恒之塔杯”全国CG创意设计大赛正式启动了！刘溢一听说，马上就报名参赛了。为了赶制参赛作品，在两个多星期的时间里几乎每天只睡三四个小时，尽管由于时间问题抛弃了很多想法，但对自己的创作还是蛮有自信的。他相信自己的努力不会白费，相信自己的选择是正确的。他要证明自己，证明自己的选择，这是一个最好的机会！

喜获荣誉　证明自我

2010年5月25日很平常的一天，又是不平常的一天，老师通知刘溢去参加颁奖典礼，他不知道自己能得到什么奖项，但是他知道这是对自己学习的认可，是对自己努力的认可，更是对自己选择的认可。6月2日清晨，他怀着愉悦的心情抵京。当晚颁奖典礼上，当他在后台得知自己获得视频类一等奖时，激动心情难以言说。在台上，当面对美女主持人“是否想过能镇压群雄一举夺魁？”的辛辣提问时，刘溢斩钉截铁的回答“凡是参赛选手，获奖肯定都会想的，但力拔头筹的念头还真没有过！呵呵……”其实，本次夺冠既在情理之中，又在意料之外。对于此次比赛刘溢真的是尽了自己最大的努力，但是参赛选手人才济济，想要获第一又谈何容易，但就如同赛前对自己说的：“人生能有几回搏，此时不搏何时搏！”把握这次机会，尽自己最大的努力，相信一定会有收获。

典礼已圆满落幕，荣誉也已成过去，让我们大家期待这位山东帅气小伙的下一次更大成功吧！P

学生作品展示



汇众教育 本期推荐校区

上海虹口游戏校区

“游戏”人才走俏职场 百万年薪虚位以待

工业和信息化部软件服务业司副司长郭建兵在2010年度ChinaJoy高峰论坛上表示，工业和信息化部将出台多项政策支持游戏产业的发展。下一步，工信部将积极开展游戏产业的调研，准确把握产业发展趋势，并且利用发展基金支持游戏产业关键技术的研发和产业化， 大力培养国内更多的“游戏”人才。

游戏产业仍然缺人才

某著名人才招聘网站发布的“就业指导指数”显示：2010年人才需求最大的行业包括信息产业、金融业、教育行业、社会服务业等，其中巨人、腾讯、盛大网络等游戏研发企业成为近期的“十大人气企业”。

低端人才想招就可以招到，中高端人才却是“有价无货”，这种人才缺失的状况让很多业内人士感到忧虑。郭建兵介绍说：“一些急缺的岗位，比如程序总监、美术总监和数据库总监等，因为人才少导致了个别岗位薪水高于其实际的价值，且价位在不断拉高，加之一些大公司加大力度储备人才，这在无形中抬高了行业的壁垒。

由于人才紧缺，游戏产业的从业者收入也相对较高。“即使是低端人才，收入也绝对比地区平均收入水平高很多。”郭建兵表示，这就吸引了很多人才进入这个行业。

校企合作联合培养“游戏“高端人才

从2000年正式进入中国至今，网络游戏在中国整整走过了十年。在这十年中，网游市场逐渐成熟，市场规模也扩大至2011年的258亿元。伴随着网络游戏市场的急剧成长和玩家规模的迅速扩大，网络游戏企业数量已超过750家。

目前，汇众教育上海虹口（游戏）校区向校长表示：近年来，大学生就业难已经成为一个社会性问题。为此，很多大学生选择毕业前后到专门的高职学校充电，学习一门企业急需的专门技能，从而达到顺利、高起点就业的目的。因此，与传统高校相比，职业培训机构更多将“就业”摆到了一个突出位置。对于我们学院来说，就业不但是最重要的环节，也是检验成果的最终唯一标准。

每当被游戏企业负责人问及“能不能给我们培养高端人才”，上海虹口（游戏）校区向校长都觉得很难回答，因为高端人才也需要从基层做起。为此，经过思考，汇众教育游戏学院开创了“云培训”体系。

所谓“云培训”就是针对游戏动漫行业高端人才匮乏及培养经验缺失的情况，推出的一种对潜在高端人才施行多种形式的免费培训，打造数字技术交流平台，培养游戏产业的复合型高端人才，为游戏技术与其他行业的融合提供解决方案的全新教育模式。

经过5年多来的探索与发展，上海虹口（游戏）校区已经培养出了数以万计的学生，这些学生大多都成功跻身游戏名企，并且很多还担任着重要的工作。目前，中国70%以上的游戏公司里都有汇众教育游戏学院的学员。

学生作品展示

	部分岗位名称	学历要求	平均工资水平
急招岗位	游戏服务器端软件工程师	本、专科学历	10000元/月以上
	手机游戏开发工程师	本、专科学历	10000元/月以上
	2D网络游戏工程师	本、专科学历	8000元/月以上
	游戏策划师	不限	8000元/月以上
	游戏特效设计师	不限	6000元/月以上
	游戏原画设计师	不限	5000元/月以上
	游戏动画设计师	不限	5000元/月以上
	游戏3D场景设计师	不限	5000元/月以上
	游戏构架设计师	不限	3500元/月以上
	游戏运营与客服	不限	2500元/月以上



轻松就业，打造黄金职业路

汇众教育上海虹口（游戏）校区，针对当前应试教育短板及企业的需要，实施双向的“定制培养”。一方面，在培训前期根据IT市场人才需求状况直接确定学员培养数量；另一方面，实施名企定向委培，学员毕业即就业。目前，学院已与数百家业内名企签订长期战略合作协议，其中不乏盛大、巨人、金山等知名公司。

游戏高端人才高薪班信息

协议入学、岗位实训

报名即可申请获得价值（8800元）3DMAX、PR、AE等影视课程免费学习（限前10名）

针对无基础、有基础人员开通不同实训模式

当月免费试听实训课程（仅限前5名，电话预定）

报名咨询热线： （双休日照常）

桃花源记

●制作：淘乐网络 ●运营：淘乐网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：封测
●官方网站：http://www.leyoo.com/

■北京 离你十一步

《桃花源记》之爱的初体验

2011年无疑是回合制RPG年，《桃花源记》是一款处于不删档封测阶段的第三代回合制网游，由深圳淘乐科技有限公司自主研发运营。在经历过技术测试后，《桃花源记》悄然聚集了一大批忠实玩家粉丝，何以在短时间内获得这么多玩家的认同？下面我们就一起来看看。

《桃花源记》是以我国东晋文人陶渊明的同名古典名篇为背景改编的一款2D回合网游。陶渊明在文中描绘了一个和平恬静，人人自得其乐的世外桃源。而此游戏所强调的清新、自然、宁静的游戏风格正符合了这一故事背景，无怪乎大部分玩家称该游戏故事情节很不错，很有创意。《桃花源记》的游戏画面色彩搭配很柔和鲜艳，整体场景规划是古典悠扬古风，从画面质感、流畅度、清晰度来说，在同类产品中都属佼佼者。美中不足的是，《桃花源记》游戏内换装没有外在形象变化，不过加入的染色系统提供多个部位的染色，让你与众不同。

《桃花源记》的操作简单，秉承了传统回合游戏的简单操作传统，上手很容易，任务基本都可以通过自动寻路来找到任务点，鼠标点击画面来移动角色，技能可选择使用鼠标点击使用也可使用键盘快捷操作。值得一提的是，《桃花源记》开创了回合制游戏可以转职的先河，并且职业平衡做的非常到位。小编选择了“奶妈”职业，但是一样有很强的输出技能，满足了“奶妈也暴力”的小小心愿。

宠物宝宝是回合制游戏中很关键的一部分，整体来说，《桃花源记》的宠物系统是比较传统的，但是野外的宝宝种类繁多，外观设计元素突出，可选性和趣味性很高。宠物就养成需要可分为：野生、宝宝、变异、稀有，升级获得的潜力点会由玩家手动添加到五种功能不同的属性点中，系统也支持为宠物重新分配技能点。玩家可以通过使用宝宝技能书给自己的宠物添加技能，但是也有一定几率覆盖掉原技能。炼妖系统可将两只宠物通过召唤兽炼化合成一只。

练级闲暇之余，采采药、挖挖矿、去河边钓钓鱼，然后再用这些收获来的东西，炼制独特的药方，打造极品武器、用钓到的各种鱼儿与云游商人交换获得各式奖励。《桃花源记》中十种玩法不同的生产技能，可任意选择，可尽情享受DIY的乐趣。

庄园系统是《桃花源记》的亮点之一。玩家可以在桃源界里建设自己的家，拥有独一无二的房屋和庄园，成为真正的“地主”。买一块地，开垦一个属于自己的庄园，自由装扮自己的房子，摆设不同的家具，不同的装饰；还种植不同的作物，可以是桃花类的观赏类植物，也可以是玉米类农作物，而小编最想做的，就是在春天种一个小萝莉在自己的庄园，这样到了秋天，就可以收获好多好多的小萝莉……

近年来，中国大陆网络游戏发展迅速，呈井喷趋势；然而相对于网络游戏的整体市场，回合制RPG产品数量少，市场竞争相对于ACG、即时RPG市场更为平缓，这就奠定了回合制RPG的产品玩法和社区玩法的飞速发展，不断创新，从而更容易从游戏品质上获得突破。大批回合制玩家是从传统日式RPG转化过来，对游戏的可玩性和品质有一定的期待。希望《桃花源记》在打响了前炮的基础上再接再厉，为玩家提供更多更丰富玩法，更好的游戏品质和服务，成为2011年杀出的一匹新黑马，给广大玩家一个惊喜。





经典的回合制战斗场景



玲珑可爱的金鱼坐骑



帅气的麒麟



游戏中等待玩家探索的秘境

功夫英雄
●制作：空中网 ●运营：空中网
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：封测
●官方网站：http://hero.kongzhong.com/

■北京 谁来陪俺

《功夫英雄》全新技能简介

《功夫英雄》这款游戏在今年2月首测的时候，就为玩家留下深刻印象。《功夫英雄》继承空中网一贯的写实逼真的画面，技能十分华丽，并且该作拥有QTE系统。5月20日《功夫英雄》封测再次开启，那么他就又有什么变化呢？我们一起来看看。

这里笔者不得不提到今年2月份《功夫英雄》的首测，早在封测之前，就传出“流星之父”的蔡浚松加盟，经过笔者的深入了解，其实蔡浚松早在四个月前就已经加盟空中网负责《功夫英雄》这款游戏。而在首测之后，以动作格斗游戏见长的蔡浚松又将之前的动作技能全部推翻，重新塑造了一套新的技能玩法。

首先就是封测时候的技能特效，除了光效非常明显之外，还有一种动态的震撼，例如在射出火炮的时候，会出现玻璃破碎的感觉；在对着地面进行技能发出的时候，地面会出现狰狞的裂痕；同样，当角色发出这些技能的时候，都会有一系列的动作显示，使得整个PvP过程非常的精彩。

另一个特色就是连招，这在封测中是最关键的内容之一。这次封测，连招已经出现在游戏中，下面，就一同看看《功夫英雄》特有的连招系统。

《功夫英雄》中的连招分为三种——连击、化身、变招。

举个例子：一个玩家进行攻击的时候，可以是物理普通攻击，也可以是技能攻击，《功夫英雄》的连招系统就是在普通攻击与普通攻击，技能攻击与技能攻击，以及普通攻击与技能攻击之间出现连续招式，不同的排列与组合，在面对不同的敌情，会发生不同的效果。

同样为了照顾不同玩家的需求，连招也并非必须，但是一套自主创造的连招规律，将会让你在Boss战与PvP中，发挥出超常的水平。

当连招技能组合到一定数量后，你将会获得一个“化身”技能，化身技能若处于连招特殊点发出，会有秒杀全场的功效。同样化身技能后，你将获得短暂的变身效果，

无论你之前是什么角色，化身成某一人物，你的招式就会出现变化，有着那个人物特有攻击技能，如叶问的咏春拳、佐罗的Z字剑法、绯村剑心的飞天御剑流，最精彩的就在这里：化身的技能是可以学习的，你可以选择各种适合自己的技能书，给你的化身人物学习技能，于是就会出现许多匪夷所思的现象，比如叶问拿起火枪；佐罗念起咒语；服部半藏玩起了龙虎拳……

《功夫英雄》从最初就没有承认过自己是“武侠网游”，极有可能与其职业、时代有关，如今想来，其连招与动作技能，突出的是一种带有种格斗性的功夫，这种新的游戏题材，有兴趣的玩家们可以去体验一下。P



《功夫英雄》栩栩如生的游戏场景



传教士恶魔技能



传教士天使技能



九字真言：临兵斗者皆阵列在行



狙击手



忍者崩裂

星辰变
●制作：盛大游戏 ●运营：盛大游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：封测
●官方网站：http://xcb.sdo.com/

■河北 老鸭

《星辰变》六大法门职业简析

《星辰变》中的职业很有自身特色。从六大门派来说，很多玩家喜欢将他们分成三大派系，也就是物攻、法攻、辅助。其实这三大派系中的两类不同职业，虽然说有着相似的地方，但在实际战斗中，也有着不尽相同的功效。说白了就是有各自领域的侧重点。


蓬莱仙域

从攻击、Buff、Debuff中，就能非常明显的感受到这一游戏特色。由此，也让《星辰变》成为一款既有次世代格斗风格，又具备团队偕同作战的2D网游。例如大型副本中充分发挥自身职业特性为团队服务，而在PvP中则以华丽的个人技巧获取胜利等等。那么这些职业有哪些显著的特点？在具体操作过程中，又有哪些技巧呢？以下，我们逐一进行讲述。

仙战——天兵天将唯我赤阳

赤阳给人的感觉就是身法型纯战。不过很多参加测试的玩家说，赤阳防、血都不是很高，有悖于战士的特性，这种观点是极其错误的。因为赤阳作为近战职业来说，只有当技能学满之后，才发挥出真正的强大为例。赤阳主要是以快速攻击、Buff为主，同时具备快速移动能力。所以说，赤阳并不是一个硬碰硬的职业，而是靠操作技巧+技能运用的职业。赤阳的攻击速度非常快，所以说打出不间断攻击，是赤阳战斗力的最佳体现。其实从某种角度上来说，赤阳更像是刺客型职业，所以对于赤阳玩家而言，具备优异的游戏操作性，则必不可少。此外，赤阳选择的武器有三种：剑、刀、枪，虽然说剑的攻击力最低，但却能发挥出赤阳的快攻性，以及高会心一击的攻击效果。

操作技巧：★★★★☆
预计装备开销：★★★★
角色帅气度：★★★★

魔狂——诛神弑仙狂战血魔

与赤阳同为战士系的血魔，其形态就明朗许多。从技能角度上来看，血魔的攻击体现出蛮横、霸道的气魄。所以类似赤阳般敏捷的身法，并不太适合血魔的发展。血魔更像是一台冲锋杀戮的机器，以狂战士的形态出现在游戏中。例如造成额外伤害、二段伤害等。配合技能连击，血魔以一套完整技能秒人都不在话下。此外血魔的防御血量较高，在游戏中还有MT的成分存在。所以说在各种副本中，血魔的地位相对比较固定。对于武器选择，和赤阳是相同的。不过鉴于技能的特点，以及攻击方式，血魔学用武器还是以刀、枪为主。刀主要体现在蛮横攻击上，而枪主要是以穿透为主，由此而言血魔的武器选择，还是要看玩家各自喜欢哪种攻击方式了。

操作技巧：★★★☆
预计装备开销：★★★☆
角色帅气度：★★★★☆

仙医——悬壶济世飘渺清虚

首先，清虚的武器选择是一个难点。选择物剑还是法剑，让很多清虚玩家无法定夺。其实如果从职业定位的角度上来考虑，物剑与法剑的关系就是注重



赤阳



笛风真人



蓝央



清虚



阴月

攻击或者注重辅助。物剑的攻击特点与赤阳剑很相似，都是注重了身法。从清虚的职业技能来看，辅助技能并不是太多，从加血的角度来说，目前还能应付单体作战。只是清虚与阴月都是加血职业，但却没有群加血的技能。所以说，《星辰变》中的辅助职业颇有些让人难以理解。清虚游戏前期在组队时比较吃香，因为复活技能是30级可学，而阴月要到50级才能出复活技能。所以说目前游戏中的清虚较多。清虚的攻击特点，主要以持续伤害、打咒为主，所以直接体现出来的攻击效果并不是很强，但却能为其他职业的攻击，带来非常强大的辅助作用。这一点尤其体现在BOSS战，以及副本战中。从目前游戏中的实际情况来看，清虚的地位很高，至少是副本中不可缺少的职业。

操作技巧：★★☆

预计装备开销：★★★

角色帅气度：★★★☆

魔巫——噬魂吞魄凄美阴月

阴月与清虚在辅助能力上相差的不是太多。前文谈及了复活技能，阴月要50级才能出复活，所以阴月要想要队伍中展开全部辅助效能，要到50级之后才有会有明显体现。阴月很多技能都附加水属性效果，所以说在PK上有一些优势所在。虽然说清虚也强调了水属性，但是相比阴月，还是有些差异所在的。按照攻击效果来看，阴月的攻击力较高，辅助能力相比清虚较弱。但不过作为辅助职业来说，阴月的强大实力也只有到50级出了复活之后，才逐渐体现出来。其实无论是阴月也好，还是清虚也罢，他们都算不上真正意义的辅助职业，只是在攻击实力中，体现出一些辅助技能罢了。例如加血、持续加血、复活等。由于《星辰变》是一款格斗意识很强的游戏，所以原本的辅助职业也被实施了攻击强化。所以阴月与清虚，只能算是半奶。

操作技巧：★★☆

预计装备开销：★★★

角色帅气度：★★★★☆

仙法——法力无边众生蓝央

蓝央是法攻职业，这个职业的特点就是利用土系技能产生DEBUFF，然后以强大的火系攻击对目标造成伤害。蓝央是游戏中绝对的DPS，所以目前组队来说还是非常受到关注的。任何一款游戏中，法系职业的伤害数值，在角色成长前期都要高于物理职业。所以说喜欢远程攻击的玩家，不妨选择蓝央。说到这里不得不提一提《星辰变》在职业平衡上的扎实功底，由于法系职业天生皮薄血少，所以为了加强法系职业的生存能力，在一些被动技能、以及防护技能上，法系职业还是有一些自身强化的。例如伏土诀、云体等。

操作技巧：★★★★☆

预计装备开销：★★★★☆

角色帅气度：★★★☆

魔焚——毁天灭地火土炎魔

炎魔与蓝央在攻击技能，以及防御技能上相差无几。仅仅是在各别技能的攻击形式上有些不同。所以说炎魔的操作技巧和职业特性与蓝央十分相似，也可以归纳为同一职业进行理解。所以在这里笔者就不单独点评了。总体来说，无论是蓝央还是炎魔，作为法系职业都必须要有熟练的操作手法。这里说一句题外话，炎魔的外观造型要比蓝央帅气很多，所以炎魔是目前很拉风的职业哦。

操作技巧：★★★★☆

预计装备开销：★★★★☆

角色帅气度：★★★★☆

从上述职业的讲述中，很容易就能发现《星辰变》在整体职业平衡性上非常完善，每一个职业都有自身独到的特色，从而也就能容易找到在团队中的位置。此外由于技能设定上的平衡，至此也杜绝了绝对强悍职业的出现。至于您喜欢选择哪一个职业，来进行“修真”之旅，相信您已经有了自己的决定。



伍德



项央



血魔



言阑真人



炎魔



渡劫、修仙唯有《星辰变》

盗墓笔记

●制作：人人游戏　●运营：人人游戏
●游戏类型：网页游戏　●游戏状态：内测
●官方网站：http://d.renren.com/

■北京 山水莫

《盗墓笔记》用品质挑战客户端

不知还有多少老网民记得，在那个网络泡沫经济高速扩张的年代；在那个大量菜鸟网民涌入互联网的年代；在那个文字MUD已经逐渐衰退而网络游戏又尚未兴起的年代，网页游戏——这种新颖产物的推出，无疑让很多人为之惊艳。



是的，你没看错，网页游戏曾经也让众多玩家们疯狂的刷新着页面、尽管当时它只有简陋的游戏界面、一堆文字、几张图片。随着网络游戏日后的腾飞，网页游戏也被人为地认为是粗制滥造的“快餐游戏”。

究其原因，是由于网页游戏的程序过于单一，游戏的乐趣也十分有限。大量重复的操作，很快就让人心生厌倦。而且一些架设网页游戏供网民免费游玩的站点，由于质量和管理不过关、服务器负载过大，导致玩家的大量流失。与此同时，不管是游戏画面、游戏内容、可操作性都遥遥领先于网页游戏的网络游戏迅速崛起后，网页游戏也自然而然的没落了。那么，网页游戏是否会一直在互联网游戏的冬天里长眠呢？

三十年河东，三十年河西。网络游戏在经历快速崛起、高速发展、十面混战和多方角逐的第一代、第二代、第三代和第四代发展后，也遭遇了自身带来的瓶颈。网络游戏从无到有的快速成长背后，不可否认地存在成长过快所带来的问题，如游戏内容同质化严重、缺乏创意、管理形式过于粗糙、营销手段低俗，误导网络游戏用户，造成不良社会影响等。同时，适龄玩家市场趋于饱和，公司之间竞争压力加剧，使整个网络游戏市场看起来有些浮躁。

就在此时，网页游戏也迎来了自己复苏的迹象，《猫游记》《天书奇谈》《龙之刃》让游戏开发商们看到了这个原始游戏形式的新契机，网页游戏日渐为各大游戏厂商重视，大有东山再起之势。

改编热门小说，并非只是追赶潮流

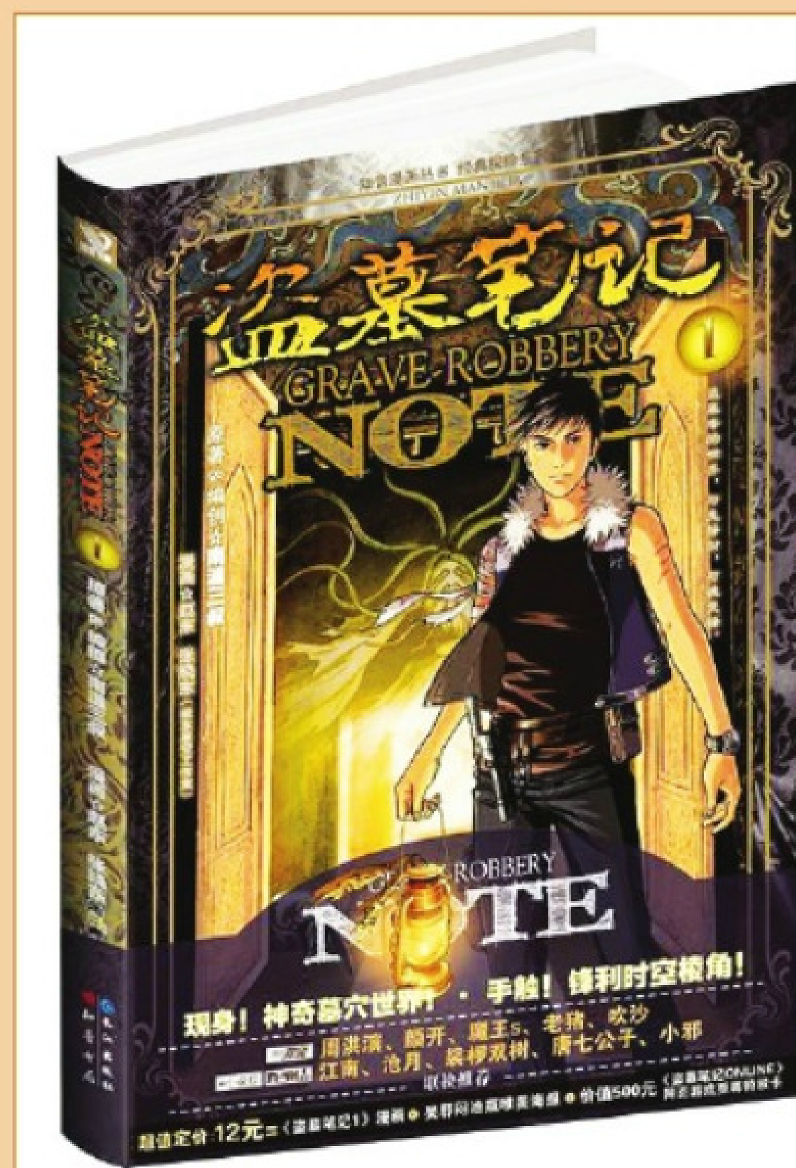
当下，热门网络小说被改编为网络游戏已经不再是什么新鲜事，并且很多以网络小说为背景架构的产品也取得非常不错的成绩，这使得更多游戏研发商对这一模式趋之若鹜，纷纷涌入其中，希望赶上这股潮流，借此在竞争激烈的市场分得一杯羹。随着网页游戏市场的不断扩大，虽然在类型上有所丰富，但在内容上无外乎文史类的三国、完全无需任何构架的奇幻类游戏，深度挖掘其中的内容也是乏善可陈缺乏新意，玩家早已感觉疲倦。在这样的大背景下，人人游戏将情节跌宕起伏、悬念丛生的探秘小说《盗墓笔记》改编为同名网页游戏的行为，也就不能以简单的追赶潮流来解释了。

诚意所致，玩家参与游戏配音

网络游戏中的配音可算一个近年来越来越受重视的部分。但凡人气极高的网络游戏都不会忽略这一点。配音人员从最初的专业CV到现在当红明星，已经逐渐成为网络游戏做推广宣传的噱头，这种行为显然与最初为了丰富游戏内容和完善细节的目标背道而驰。

《盗墓笔记》作为首款拥有真人配音的网页游戏，没有采取明星策略，反而邀请回了游戏真正的主人——玩家，游戏中的四大剧情副本都将由忠实玩家来配音。在这个满是噱头的网络游戏市场，这能否被称为一种返璞归真呢？

天价代言人，全副武装的公然挑战？



《盗墓笔记》漫画版



盗墓笔记静态写真照



盗墓笔记漫画附赠的新手卡



盗墓笔记现阶段活动之一

《盗墓笔记》请到了素有“中戏校花”之称的唐嫣前来做代言人，这又创造了一个新的记录——首款天价聘请代言人的网页游戏。虽然又成功的创造了一个记录，但想必人人游戏的用意并非如此简单，《盗墓笔记》此番高调挑战客户端游戏，必定在游戏品质上面做足了功夫。此外，作为首个“公然挑战”客户端游戏的网页游戏，在游戏的包装上也是丝毫不敢怠慢了。代言人唐嫣不仅为“全国选美大赛总冠军”，外形靓丽可人，形象清新甜美，而且深得张艺谋、王晶等知名导演的赏识，被美国Variety称之为“希望之星”。在这样一个充斥着需要“性感”、“胸器”等作为“网游代言规则”的时刻，请这样一位形象健康向上的女星来代言，也可见人人游戏用意之深了。

放时间玩家一条生路，拉开绿色游戏的大幕

当道具收费开始成为网络游戏的绝对盈利模式时，我们也慢慢的习惯了人民币玩家的咆哮和非人民币玩家的哀叹。如何维护非人民币玩家的利益？首要条件是让他们少花钱或不花钱，也能够依靠在线时间来获得生存下去的保障。那么，如何有效的维持他们在线率？《盗墓笔记》的线上活动几乎覆盖全天时间，从副本到任务应有尽有，玩家可以用过这些活动获取大量的经验和奖励，来满足日常游戏生活中的开销。并且，《盗墓笔记》还为广大玩家开放了“摆摊”系统，也就是说，非人民币玩家可以利用自己通过副本、野外等获得的装备、道具在拍卖行中与其他玩家交易，不仅可以维持自己在游戏中的花销，甚至还能够赚钱。

一份归属感，《盗墓笔记》同样能够给你

《盗墓笔记》中的家园系统，从某种意义上来说，是一个非常庞大的SNS系统，从盖房子、种地、结婚、拜师、乃至生小孩，一应俱全。甚至还植入了小说中的一些概念，例如“养蛊”和“养翅膀”等。玩家在登入游戏的那一刻，实际上也进入了自己的那个虚拟却又温暖的家。

值得一提的是，人人网是中国最大的实名制社交网站，其庞大的用户群早已成为游戏市场中各方垂涎的重要资源。让我们大胆的猜测一下，假如人人网将《盗墓笔记》中的用户与人人网站上的实名制用户做对接，游戏与网站的用户可以直接互通，那么，《盗墓笔记》中的玩家在体验更加便捷高效的互动的同时，也极有可能将游戏中的虚拟好友关系转化为人人网中的现实关系，进一步扩大自己的社交圈，做到了游戏中的真实社交。相信一向追求真实互动的人人网，一定不会错过这个机会。

技术层面的飞跃，畅爽PK不再是客户端的专利

PK从来都是网络游戏亘古不变的主题之一，甚至很多玩家对于PK这种感觉的迷恋早已超过了对网游本身的迷恋。而与网络游戏不同的是，网页游戏鲜少有真正优秀精致的PK操作和表现形式，这也直接导致了它错过很多热衷PK的玩家的青睐。

随着计算机技术的日益发展，网页游戏的游戏质量也迎来了一次飞跃。《盗墓笔记》在游戏内容的表现手法上加入了众多客户端的游戏技术，尤其是在PK层面，玩家PK时，武器会发出耀眼的光芒，且随着技能的释放，特效也会随之体现出来，丝毫不逊于客户端游戏。在PK的形式上有帮战、国战、野外和竞技场等四大形式，技能名称也非常新颖，例如：充能、爆破瓶、热核聚变、解煞等，都是从小说中提炼出来的特色技能，使游戏内容本身和小说紧密相连。可以说，由于技术层面的突飞猛进，使《盗墓笔记》的PK系统可以满足玩家所有的互动PK需求，在网页游戏中实属难能可贵。

《盗墓笔记》已于5月25日开始内测，它能否成功挑战客户端游戏，我们尚不敢断言，但就游戏本身而言，不论是游戏内涵，或是技术层面的体现，都已经远远超出了现有网页游戏的整体水平，和我们对于网页游戏的期待值。在网络游戏日渐萎靡的今天，《盗墓笔记》横空出世，并丝毫不惧的对客户端游戏发起了挑战，也让我们看到了页游市场的巨大潜力，不论网页游戏能否和网络游戏分庭抗礼，《盗墓笔记》所打响的这第一枪，也一定会被这个行业所铭记。



盗墓文是近期流行的一种小说，被改编成网游的不仅仅《盗墓笔记》一家



看似文弱的盗墓主人公



美女是每个故事中不可或缺的部分，即便是《盗墓笔记》也不例外


《盗墓笔记》请到了素有“中戏校花”之称的唐嫣来做代言人

战争之人——突击小队 Men Of War: Assault Squad**类型**即时战术**制作**Best Way**发行**1C Company**发售日**2011.2.25

露西亚少女般的《突击小队》

硬币总有另一面

俄罗斯人带来的体验总是痛苦与快意并存，比如“腌板油”这样可口又可怕的名菜、结婚后迅速大妈化的露西亚少女，再比如《战争之人——突击小队》这样有爱的游戏。它可能带给你无与伦比的华丽体验，也可能让你痛苦得只想问候制作者的全家。



俄罗斯人爱祖国，尊重对手，还喜欢日本萌娘……但是，他们对米英鬼畜是多么的鄙视啊？与科幻战车成堆的敌军相比，美军的试验型战车连露脸的机会都没有，同样在前作中出现过的英军土龟式坦克也被阉割掉了

■湖南 攻城学院兔老师

《突击小队》所用的物理引擎是神奇的，在这个看似粗糙的“毛子”游戏里，你可以用各种神奇但却合理的手段来对付敌人。

充满了爱意的物理引擎

来，我们假设，如果有一队敌人的步兵躲在墙后面，我们要对付他们了！那么在EALA的《命令与征服3》中，我们会发现那队步兵蹲了下来，防御力提高了50%，所以得造成两倍的伤害才能把他们干掉；在Massive Entertainment的《冲突世界》（World in Conflict）中，这队敌人会更倾向于钻进房屋或树林，墙壁能阻挡少数武器的直射，但挡不住飞过来的榴弹；在Gas Powered Game的《最高指挥官》（Supreme Commander）中，墙壁是可以阻挡核弹的神奇存在，也是导致主打直射激光武器的Cybran长期疲软的罪魁祸首。

在《突击小队》中呢？如果用机枪扫射这面墙，会打得尘土飞扬，墙后的士兵纷纷蹲下或卧倒以躲避子弹；如果用大口径火炮发射榴弹轰击这面墙，则是连人带墙炸成碎片。可我最喜欢的是用中小口径的高射炮扫射墙体，在一阵悦耳的轰鸣后，没有及时卧倒的人会被击穿墙体的弹头击毙，及时卧倒的人会被倒塌的墙体活埋。

哦，当然还有更神奇而且合理的场面出现。比如一枚炮弹不慎飞进敌军武器的炮口，与里面的同行亲密接触并导致剧烈的化学反应与物理变化，最终把那坚不可摧的坦克爆成一团燃烧的废金属；比如打光弹药的坦克，发扬邓管带撞沉吉野号的精神与各大山区旅游景点司机师傅的驾驶技术，在横飞的弹雨中腾挪躲闪，最后用车体撞毁敌军大炮；比如手动操作狙击手，隔着很小的一个墙洞把100米外的敌军机枪手一枪爆头；比如骑摩托的哥们太不小心撞上岩石，然后车手与乘客一同飞出10多米晕倒在地；比如开重型坦克的哥们眼神不好，冲上桥梁，导致后者撑不住车重以至于发生垮塌；比如迫击炮手居然躲在树下面开火，结果打出的第一发炮弹就在头顶上撞树爆开……好吧，还有我最喜欢的——用倒塌的建筑物来砸敌人的坦克。

所以我要说，就冲这充满了爱意的物理引擎，无论你是哪家即时战略游戏的死忠，这游戏真的是值得你一试。

爱可能会是自私与偏心的

当然，我曾向很多的人，尤其是我的学生们热荐过这个游戏。但在热荐的时候，我还会提前问一句：“您也是二战爱好者的么？喜欢哪个国家的军队，欣赏哪一场战斗哟？”如果对方回答“为了斯大林！前进！”“荣誉即忠

诚！”甚至是“Tenno Heika Banzai！”那么我会立刻毫无保留地开始推荐《突击小队》——因为他会发现这游戏里出现的装备比博物馆还齐全，他觉得这个游戏充满了爱。

但硬币总是有另一面的，如果对方回答的是“哎呀，蒙哥马利什么的我最喜欢的啦！”“我做梦都想去硫磺岛收集霓虹人的家书啊，Semper Fi！”那么我就要慎重地考虑一番，因为我害怕这游戏会严重挫伤他对二战的热情。

如果这枚被推荐的强者不惧艰险，怀着满腔的热情进入多人游戏，选择星条旗或米字旗，点下“准备”键打算在西线痛扁一下德国鬼子什么的。哦，愿满天神佛保佑他做好了心理准备。在战斗中他可能会遭遇一些很不友好的敌方超重型装备，一些硬食了若干发飞行道具后依然稳步向前的装甲怪物。于是他开始点选自己的部队选单，试图找一些足以和敌人匹敌的超重型装备。

然后他就会被打击到——美军根本就没有对应的装备。英军？哦耶！英军也没有对应的装备。你看，就像是测试期间的《魔兽世界》一样，刚开始的时候，术士是没有天赋树的，术士的死亡缠绕要10分钟才能再来一发么！《突击小队》也正是这个样子，美军、英军是没有超重型装甲部队的！想象一下这个时候这枚强者会是怎样的心情吧。

好吧，在某一种情况下这枚强者还是会继续下去，那就是他有爱。有爱的人可以用刺刀和栓动步枪一个个横扫战场上的僵尸、吸血鬼之类的牛鬼蛇神，因为他是如此深爱着那片一天吞食数万条人命的疯狂战场；有爱的人可以一手翻着书一手不停地按热键练习技能，因为他喜欢把角色的所有属性技能全练满；有爱的人可以坚持用美军打下去，因为他期待二战太平洋战场上美军把倭寇尽数轰下的情景再现。

那么我们假设这枚强者为了实现自己的爱与梦想，把敌军势力选择成日本，怀着满脑子谢尔曼坦克完爆一切日伪战车的想法进入游戏。迎接他的会是什么？他会看到一些当年的老兵从没有见过的科幻战车气势汹汹地碾杀过来，将美军各种轰下，它们是——5式Chi-Ri坦克（历史上只造出个没武器的底盘）、4式Chi-To坦克（史上只造出两辆）、2式Ho-Ri重型坦克歼击车（只存在于设计图上的东西）、4式Ha-to 300毫米火箭发射车（史上只造出3辆）……

你看，日本人就可以有这么科幻的东西，实实在在造出来的美国的T29重型坦克和英国的土鬼式超重型坦克就不存在。为什么会这样？因为这是个俄罗斯人对东瀛国动漫的热爱溢于言表的时代，这是个充满了爱的俄罗斯人鼓捣出来的游戏。我们只能假设，制作组的这一票罗刹国人，除了对他们祖国的光荣历史充满了热爱之外，对日本国也是如此。

硬币总有另一面，一切都是为了爱。P





（左上图）一个埋伏了一队鬼子的屋子，用高炮洗一遍，“倭寇”就都被填埋了！
（左下图）日军气势汹汹的5式坦克，现实中的5式坦克呢？就是这么个破烂
（右三图）敌人在房屋内构筑掩体怎么办？我们在历史课上学习过这样的事迹：敌人不投降！我们就拆他的房！













闪点行动——红河Operation Flashpoint: Red River类型射击制作Codemasters发行Codemasters发售日2011.4.26

《闪点行动——红河》伪军迷盛宴

在前作的转型大获成功后，Codemasters铁了心要让“闪点行动”变成一款半模拟半娱乐的游戏。他们背负着模拟的包袱，尽量不想得罪核心军迷，又希望讨好轻度玩家。这个任务要完成恐怕还是有些难。

■山东 科曼奇复兴计划

游戏整个的战役流程大约10小时，与前作不一样，这10小时玩家基本上是在轻松愉快的氛围中度过，前提是你能够忍受强烈光影和坑爹的贴图组成的“和谐画面”以及质量极差的敌军语音。

上手很轻松

为了娱乐性的考虑，“红河”的任务难度大大简化，除了玩家所在的Bravo小队，还有Alpha和Charlie小队，以及一个名为Knox的中士全程“陪伴”，一群大兵的插科打诨使整个游戏的气氛更加接近《叛逆连队2》。在为大众设计的“普通”难度中，你完全可以听着队友的冷笑话一路“枪枪枪”轰到关底。敌人笨得惊人，他们总会发出一些诡异的声响提示你他就在附近，弹药补给总会在快没有弹药的时候出现，而一旦敌人数量太多，总部就会把各种各样的战场支援乱丢一气。

不过专为骨灰级玩家设计的“硬核”模式就没那么简单了，不但AI的射击精度和反应速度提高了一大截，屏幕上将不显示任何提示信息（包括准星），游戏中间也不再设立存档点，一旦你Game Over就要从头再来。这逼迫你必须利用战术地图和队友合作，利用战术夺取胜利。简化后的战术系统通过F1～F5键选择队友，然后按住“Caps Lock”和W/A/D/S键下达各种常用战术命令（你也可以通过按“M”键开启战术地图给队友下达更为详细的命令，不过对普通难度来说，战术地图基本没有存在的必要）。

尽管《红河》在提高娱乐性上做了很多努力，但骨子里它仍旧传承了“闪点行动”的写实风格。大部分时间你都奔波于地图的各个角落，敌人也不会像“使命召唤”里一样一刷一屏。你的队友会受伤，会阵亡，你需要时刻留意他们的状态。游戏也没有一味借鉴这几年FPS游戏主流的自动回血设定，而是采用了系列经典的“失血+医疗包”设定。

此外，继承传统的“大地图”，提供给了玩家极高的自由度和少有的一种游戏体验——并不是任何一个FPS都能让你体验600米外一枪狙杀敌军的快感，或让你无限制地呼叫2000磅的JADM联合制导炸弹轰平任何你想要的目标。虽然本作切换轻武器的设定已经和娱乐型FPS一样可以“瞬间完成”，可像反坦克火箭筒这样的“大家伙”依旧需要现场组装架设才能使用。面对标枪导弹发射器，玩家只能找块空地将主发射器放到地上，才能将瞄具装上主发射器，然后再扛起来发射。

可以这么说，《红河》虽然为娱乐性做出了很多牺牲，可系列经典的一些真实性设定还算是保留了下来，加之载入画面时滚动的军事知识介绍以及Knox中士在空闲时间



对玩家的洗脑（他说得实在太多了），让“红河”成了一个非专业军迷了解军事知识的窗口，这也是为什么我说《红河》是一场伪军迷的盛宴。

等级和点数体制

“职业”这个概念在“红河”中得到了强化。除了特长不同，《红河》还对不同兵种使用的武器效率做了限定。如果你是一个侦察兵，你的狙击枪的准星晃动几乎为0，但如果给你把轻机枪，你3枪就会把子弹甩到天上去。这导致玩家选择一个职业，就只能尽可能干好“本行”，就算想要捡起敌人的武器，也要再三斟酌，选择适合自己的带走。4个职业中只有步枪兵可以较好地操作各种武器，这正是游戏一再提示你的：“每个陆战队员一开始都是步枪兵”。

在继承前作职业选择的基础上，这款模拟游戏加入了等级和天赋体制。玩家扮演海军陆战队的一名士兵，与其他3名队员组成4人小队（正如“闪点2”及众多描写海军陆战队的游戏一样）。玩家可以选择任意一个职业开始游戏，在游戏中得分会获得经验值，经验值越多等级也越来越高，你会随着等级的提高解锁更多的武器、配件以及该兵种两种专属的特殊技能B-MOD和Special，可以用特殊技能定义你自己的战场风格。

每升一级你还会获得“核心技能点数”，这就能根据自己的喜好给不同的技能加点。如果你是个“蹲坑党”，那就拼命加“射击精度”准没错，如果你是个“奔跑党”，那就加“冲刺”吧。更重要的是，玩家一周目战役所获得的点数不可能把6个核心技能全加满，迫使你去开始2周目或投入到多人游戏中。这样，那些“刷分”时间长的玩家会像开了作弊器一样拥有更好的战场生存能力。幸亏《红河》中没有PvP，否则不知有多少玩家要被迫开始“刷点”之路。

我可以保证，《红河》不会让你的游戏体验太难过。Codemasters在牺牲了一些老玩家利益的同时的确“让游戏更有趣”了。但是怎么能讨好两方面的玩家？制作小组似乎又没有想好。对职业军迷来说，他们得到了一堆娱乐化设定，如等级、经验值，但删除了最要命的地图编辑器和多人对战。对娱乐玩家来说，上手的确容易多了，军事知识也得到了普及，可恶劣的贴图、完全不负责任的敌军语音以及Knox中士的喋喋不休又使他们有点娱乐不起来。

Codemasters本来认为自己看到了一个事实：在经过了CoD系列长达数年的“狂轰滥炸”后，已经没有几个FPS玩家不是伪军迷了。但不够给力的媒体评分和核心玩家的愤怒又是实实在在的，一款模拟游戏真的需要转型吗？它可不如“尘埃”里开关几个辅助选项那么简单。P



（右上图）第一关开始时美国大兵们“轻松愉快”地介绍了游戏背景，也帮助玩家温习了一下中东现代史
（右中图）中间的那个黑人中士就是Knox，他话痨的毛病将会让玩家在接下来的10小时里痛不欲生
（右下图）核心技巧列表：提升6个核心技巧将大大增强玩家的战场生存能力





（左上图）硬核模式的HUD清爽得惊人
（左下图）一旦摆脱了刺眼的阳光，游戏拙劣的贴图会暴露无遗，很奇怪设计者是如何达成这种效果的……





国土防线Homefront**类型**射击**制作**Kaos Studios**发行**THQ**发售日**2011.3.15

《国土防线》愿"金将军"保佑

最后的结果是，他们自己也不知道要做成什么，只要能让消费者掏腰包，什么东西都可以塞进去，接下去就要看发行方的表现。THQ果然不负众望，大把的宣传费投入进去，也获得了不错的市场回报。

■策划 本刊编辑部
执笔 小象咪咪、FAL

"如何制作一款CoD类FPS？首先买一套昂贵的引擎，然后让开发组成员玩一把《现代战争》，接着写一个天马行空的剧本，再设计些包含CoD所有缺点的关卡，凑满5小时流程，最后大打广告，使劲鼓吹这是一款划时代的伟大作品，剩下要做的，就是每天喝酒喝到醉。"

嗯，这不是我说的，我只是从网络上抄下了这段评论。始终在一、二线厂商间徘徊的THQ，在2011年初推出了这样一款"现代战争"风格的FPS"大作"。该作上市当月气势如虹，销量破百万。哦哦，这是怎样精彩的大作？

你知道我要表现什么

剧情首先略去数百字，总之，朝鲜半岛统一，美军撤出东亚，日本投降，亚洲各国纷纷加入朝鲜。直至2027年，美国经济危机，朝鲜乘机入侵美国，实行残酷统治……这样奇怪的情节出自John Millius之手，你一点不用大惊小怪。这位好莱坞编剧兼导演曾炮制了电影《赤色黎明》（Red Dawn）——一部讲述苏联军队占领美国的荒诞战争片。

《国土防线》几乎套用了《赤色黎明》的设定，只不过把苏联人换成了朝鲜人。这确实能让喜好刺激的FPS玩家热血沸腾——"太燃了！太酷了！"美国沦陷、朝鲜崛起，满怀喜感的消费者为这些荒诞不羁的"卖点"而欢呼疯狂。THQ颇为乐意维持他们的这种感受。在游戏最初公布时，宣传片中的朝鲜领袖长得直逼韩剧明星。不久，现实中金将军的接班人公开露面。玩家拿到游戏时，发现原先的帅哥已经变了模样——因为神秘的朝鲜和它的下一代领导人，才是游戏的最大卖点，必须和真实紧紧相扣。在营销计划中，如何突出夺人眼球的话题，如何渲染美国在朝鲜的"邪恶入侵"下如同地狱才是重中之重。至于游戏本身，哈，有大半年时间我们都不知道主角是干嘛的。

和你想象的差不多，《国土防线》是一款缺乏独创精神的FPS，"山寨大作"就是它的标签。你在游戏中可以找到各种热门游戏的影子，但要问有什么可以让人记住这款游戏的东西，恐怕只剩下"朝鲜占领美利坚"了。

作为一款现代题材的射击游戏，游戏中的枪械设定坚定地随大流，无外乎几把名枪，种类并不丰富，每把枪之间的差异也不足以创造不同的游戏体验。没有专门为这些枪械设计的关卡，游戏甚至不能给出使用狙击枪（下转120页）





为反衬玩家的正义，游戏里总免不了展现敌人的残酷，尸体堆这个段落渲染得还算不错，但似曾相识的枪械，站桩式的敌人，棋盘般的掩体，都是"剧情类"FPS的典型症状

国土沦陷，防线崩溃

《国土防线》太给力了！

如果你看过这款游戏的宣传片（或刚玩过了第一关），然后得出以上结论，我笑而不语。

故事开始，你醒来的第一眼，看到了墙上的美国国旗。"为了美利坚！"可惜一阵敲门声打破了你的幻想，接下来你被敌军拖上了车开始游街，正如《使命召唤——现代战争》一样，一路上你会看到入侵者烧杀抢掠，他们甚至在小孩的面前残忍地枪毙他的母亲，之后你乘坐的汽车玻璃上又被涂上了一大块"番茄酱"，你不禁大怒："这群该死的入侵者，我定要把你们轰杀至渣啊！"

果然，主角光环的作用是伟大的，很快你就被抵抗者们救了出来。你也成为一名光荣的美利坚保卫者，剧情渐入佳境，你和战友们出生入死，共同对抗万恶的敌人。当然，美国大片的定律——"没有牺牲就没有胜利"这条准则是一定得遵守的。正如玩家所料，你在某次任务完成后凯旋而归，却发现根据地里的游击队员都牺牲了。瞬间怒槽全满的主角已经熬不住，恨不得直接冲入敌阵将他们全部战翻。

《国土防线》真给力啊！

突然，你想起了之前躲在尸体堆中的情形，想起了那个将军模样的敌军将领。凭借通过多个FPS炼成的超能力，瞬间，许许多多英译中的名字开始浮现出来：扎卡耶夫、马卡洛夫、谢菲尔德、德拉格维奇……就是他了！他就是反派大Boss！只是……从那以后，这位Boss就再也没有出现过，难道咱们续集里见？

好吧，看在前期剧情十分给力的份上，暂且不去管它，我们继续玩下去吧。只是，为什么越往后越觉得不对劲呢？好像隐约记得某个词能很贴切的形容这种情况，好像叫什么"虎头蛇尾"来着……

没错，这就是一部虎头蛇尾的作品，仿佛是为了与前期的火爆场面形成鲜明对比，后期的任务单调而乏味，主角们好像智商上都出了点问题，随着剧情发展，战友们都牺牲了，可是悲伤的气氛没过多久便荡然无存，一阵枪枪枪过后，玩家甚至会忘记之前发生过这回事。你可以说，这是为了突出重点嘛！但是，作为一部模仿《赤色黎明》的作品，制作者们似乎也没有把重心放在原作那些荒诞却又欢乐的情节上，而是正儿八经地要搞一个"现代战争"式的美式主旋律。真遗憾，这些精华是没法共存的。

为了体现敌人的强大，制作组采用了"使命召唤"式的剧情架构：把敌人的各项参数设成99，为了体现主角一骑当千的强大光环，制作组又参考了"叛逆连队"的特色，给你一个参数为98的强力主角和一堆参数无穷接近于0的同伴。貌似《奇点》（Singularity）中散落各地的纸片纸条能够提起玩家的胃口，我们也来个吧；弄完了这些，编剧们大概还是觉得不满意，于是他们使出了大杀器——纵观"使命召唤""荣誉勋章"，为了讴歌牺牲精神，主角或主角的战友最后都得在生死边缘走一回，这次我们就来个依葫芦画瓢——君不见《使命召唤——黑色行动》中Viktor Reznov为救Mason"身亡"，人气指数直线上升么？

开发商可能被那个最大的噱头冲昏了自己的头脑，他们没有意识到，太多的特点就是没有特点，为了追求名作的特点，而舍弃了自己的特点更是愚蠢至极。现在可以说，如果你是个枪枪枪的狂热爱好者，也许你只会记得那款科幻版的火箭吉普车；如果你是因为好奇剧情才进入游戏，你脑子里留下的，也只有满地的纸条，上面的叙述无外乎是描写朝鲜的强大，反衬美国的衰弱。

可是玩过前头几关，被乱七八糟的剧情和系统折腾了一番以后，我既不能怒槽全满，也不会大呼给力，只是想赶紧玩到通关，看个结局了事。

的信服理由。如果你要考究射击的手感、精准度，那么很抱歉，连被臭军迷黑来黑去的《现代战争》也比它强一万倍。

游戏里既能看到Kaos Studios上一部作品《前线——战火之源》（Frontlines: Fuel of War）的框架，还能看到《战地》《现代战争》《战争机器》等经典射击游戏的元素，总之就是个大杂烩。各种元素的结合简单粗暴，就好比电视直销里的山寨手机，将各种数码产品的功能集于一身，还有个镀金外壳，拿到手上一用，感觉还真怪异。

你知道我的缺陷是什么

可能出于对CoD的过分热爱，《国土防线》的制作者们几乎把CoD可能拥有的缺点一个不落地搬到自己的游戏中。你将再次看到站桩式的敌人、不触发剧情就不能推进的流程、屡次三番地摔倒和晃动的画面……由于关卡设计能力的不足，《国土防线》的单人战役，没有再现《现代战争》跌宕起伏的个人史诗，更像是美国版的铁道游击队——端炮楼、炸大桥、扒油罐车。4小时左右的过程中，除了最后决战金门大桥的一关尚能带来些激动人心的体验，其余大部分时间，玩家都在扮演美国李向阳，不断重复单调的任务——还好制作组最后想到了要用金门大桥刺激一下玩家的神经。

为了掩盖贫乏的游戏核心，游戏中东拼西凑了一些奇怪的系统，这让Gameplay出人意料地变得和故事一样荒诞。设计者在关卡中散发了许多可以收集的简报，用以扩充《国土防线》的背景资料。这种让玩家在战斗之余不至于无聊的设计，在同类游戏中并不少见。但那些聪明的射击游戏设计者会适可而止，毕竟这样会拖慢游戏节奏，影响玩家的情绪，破坏关卡的连续性。《国土防线》却乐此不疲，既然玩家对朝鲜如何入侵美国的兴趣远大于打枪，那这么做好像也就合情合理了。

这并不是尽头，为了深刻地表现国仇家恨，设计者又加进了对话系统，玩家可以和沿路的NPC自由交谈。拜托，这又不是RPG！玩家就算不想把屏幕里的敌人杀光，大概也没有兴致和路人甲悠闲地聊天。况且这些对话，对游戏结果毫无影响。你和NPC对话，只能得到“棒子杀了我全家”之类的狗屁信息。他们既不会掏出一把闪亮的武器送给你，也不会告诉你哪里是鬼子的炮楼。

结果是，他们自己也不知道要做什么，只要能让消费者掏腰包，什么都可以塞进去，接下去就要看发行方的表现。Kaos Studios想说：“我有很棒的计划，史诗般的故事，只要能用最强的引擎来做，就一定是个大卖的神作。”可惜他们过分地期望“金将军”保佑，然后变成雷作。

很抱歉，我们在游戏发售半年前就猜到了。

（左上图）游戏故事从劫囚车抢飞行员开始
（左中图）孩子的哭声和枪声交织在一起，从而调动玩家的情感，这是整部作品中不可多得的亮点
（左下图）《现代战争》后狙击关成为FPS必不可少的组成部分，却鲜有佳作，到了《国土防线》，甚至发展到为狙而狙的地步
（右下图）直升机系统做得不算差，坏在CoD和MoH都用过了



最后的金门大桥之战大概是这款游戏最出彩的一关，经过一个还算给力的开场后，时隔很久，你终于等到了游戏的第二拨高潮……









孤岛危机2 Crysis 2**类型**射击**制作**Crytek**发行**Electronic Arts**发售日**2011.3.22

画面之王之画面篇

更好玩，但没有更好看

《孤岛危机》是以电脑游戏画面王者之姿出现的，有DX10的支持，它轰下了当年的显卡王者，甚至GTX的双卡SLI在Full HD下也仅能勉强让它达到流畅。之后，《孤岛危机》又一路轰翻了数代显卡，今天仍占据王者地位，拔剑四顾心茫然。



在玩家自制画面选项调节器，调过视角、导入高素质纹理后，《孤岛危机2》有点像是《孤岛危机》了

■湖北 Tiberium

我们都知道那个相当荒唐的事实：《孤岛危机》可能是被人谈论的最多而玩过最少的游戏。由于配置要求实在太高，绝大多数玩家都没能在全特效下执行游戏程序，许多忍受着马马虎虎的画面和幻灯片帧数打通游戏的玩家，却又说不出它到底好在哪儿。总之，《孤岛危机》是显卡评测中的常客，但人们甚少讨论游戏本身如何。

是很荒唐，即使是目空一切的Crytek，也决定不再这样搞了。

它真的不是"危机"

《孤岛危机》一向被称为"显卡危机"，当然，在它发售3年半后的今天，危机总算稍微化解了一些：一块中端显卡（比如Geforce GTX560Ti）便可以在全高特效下流畅运行它了。可这远远不够！因为Crytek知道，在今天的主机浪潮中，面对着PC上那群口味刁钻、钱包却除了购买硬件外捂得紧紧的玩家们，从他们的口袋里掏出真金白银不能说不可能，只是实在太难了。相反，主机玩家却更愿意在游戏上慷慨投入，甚至上个世代还在试水的FPS、TPS游戏，如今在主机上的销量都远远超过PC。PC的优势只剩下了时间，在次世代发售数年后，PS3和Xbox 360的性能早已无法与现今的PC硬件相提并论，DirectX版本号已经到了11，Xbox 360仍然停留在9上，这导致《孤岛危机》使用的CryENGINE 2的诸多先进特性已经无法在主机上实现。

但问题不能这么想。Crytek知道，如果像"显卡危机"初代那样拼命在游戏里塞入DX11新特性，再造一个"显卡危机"不算困难，可把这些特性引入主机，那就是不可能的任务了。于是，Crytek为《孤岛危机2》和Cry-ENGINE 3作出了决定：它研究的不是如何提升画面特效，而是如何降低画面特效来迎合机能的局限。

这样，《孤岛危机2》就变成了一个喜剧——一个以画面为最大卖点的游戏，二代的画面居然不如一代。她对硬件要求的降低到了令人发指的程度，如果你玩《孤岛危机》勉强达到30帧，那么二代可以稳定在70帧以上。这就是引擎的威力，却不能说没有遗憾。PC玩家很容易发现，《孤岛危机2》主机版的画面与PC相比有些惨不忍睹，只是CryENGINE 3仍足够强大到让《孤岛危机2》毫无疑问

地拿下主机上的最佳画面奖。

它难道有什么阴谋论

其实这一切也不是那么不好接受，Crytek完全可以灵活处理，一边照顾主机和低配置的PC玩家享受游戏，一边让烧钱的硬件爱好者狂喜乱舞。没错，我就是这么想的，以至于到了《孤岛危机2》发售时都不敢相信，游戏暂时只有DX9模式，DX11补丁什么时候发布都变成了不确定的事。

Crytek这么干，对一般玩家而言其实影响不大。他们不怎么关心DX11的新特性，也不知道什么是SSAO，Crytek只是得罪了最死硬的那一派铁杆。可怕之处在于，这一派玩家虽然人数稀少，但牢牢把持了话语权。发售之后，这帮硬件狂人对Crytek的口诛笔伐铺天盖地。另外还出现了一件相当离谱的事：《孤岛危机2》的PC版画面选项居然只提供了高、中、低3个选项，而没有任何细节选择，玩家要自制调节工具才能进行微调，可见Crytek为了倒向主机将PC玩家糊弄到了什么地步。

同样还有一种针对DX11事件的坊间流传，认为是NVIDIA出钱让Crytek暂封了游戏的DX11模式，原因是NVIDIA要让更多玩家装备了GTX580后，才能更好地配合推广“显卡危机2”。这听起来有些奇怪，到那时候《孤岛危机2》的一轮热潮早已过去，黄花菜都凉了，还会有多少玩家能耐心地重新审视这个游戏呢？答案很明显：仍然还是那些Hardcore。这些人能带动多少新的《孤岛危机2》销量，很是令人疑虑。如果NVIDIA和Crytek这个策略真的存在，多多少少会让人觉得莫名其妙。但如果没有什么原因，为什么Crytek不打算将DX11模式示人？

它其实已经尽力了

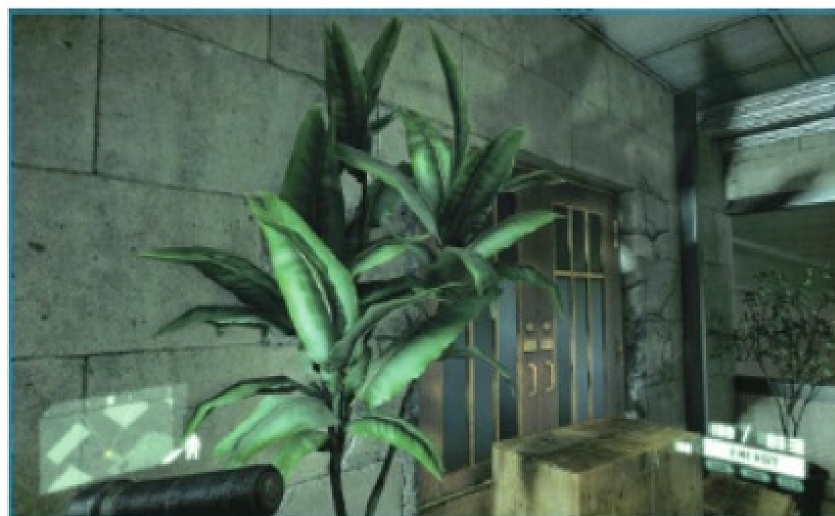
Crytek的FPS，从《孤岛惊魂》（Far Cry）开始，就以画面出色、剧情存在感稀薄著称。这些游戏都是自由度高的沙盒型FPS。《孤岛危机》基本上就是将一个巨大的荒岛地图摆在那里，扔下一些指示，你就去干吧。这样的设计既是很高自由度的体现，也是关卡设计的无能。玩家号称可以用不同方式完成任务，但游戏机制本身的局促恰恰导致事实上可以选择的（或者说效率最高的）策略只有那么一种。在《孤岛危机》中，由于玩家本身贫弱的火力和能力限制（高难度下穿纳米服感觉还不如小兵抗打），可以选择的唯一战术就是变成隐身下的Hit & Run。如果你不喜欢这个玩法，那么游戏就只是个引擎演示Demo。

《孤岛危机2》的表现表明，Crytek意识到了这个问题。Crytek的设计师固然无法大跃进式地赶上《光环》或

（左上图）煤气喷发出的火焰……很动感
（左中、下图）《孤岛危机2》里的植物细节与一代丛林中对比（上为一代，下为二代），差了不止一个级别……
（右上、下图）《孤岛危机》和《孤岛危机2》的水面效果比较看不出明显差别（上为一代，下为二代），周遭建筑的精细程度，二代也未必占据上风











是《使命召唤》的设计师，但他们还是尽力了。这得从两点说起：关卡设计和脚本设计。

关卡设计涉及到很多方面，比如枪械的配置、纳米服的机制、射击手感和地形搭配，等等。在这一方面，《孤岛危机2》称得上大有进步。手感这种东西有时候很难说清楚，但相比一代那种射击橡皮人的感觉，二代明显就像样很多。枪械配置上相当丰富，承了一代的枪械改造系统，同时也注意了枪械的性能定位，能让各个不同流派的玩家都杀到高兴——喜欢蹲坑隐身流的玩家可以装消音器，狙击爆头；喜欢近战的可以上喷子；喜欢玩水枪的，游戏后半部分有多种优秀的水枪可供选择。当然，纳米服的改造也相当实用。

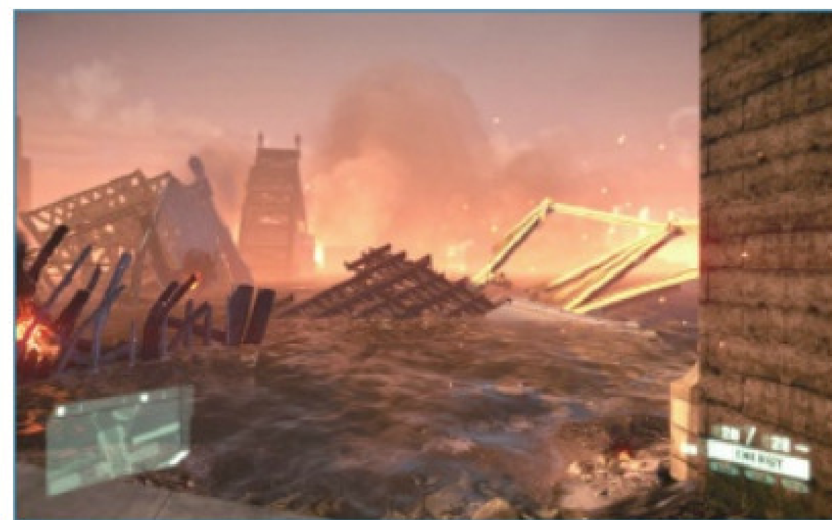
地形的搭配也是一门学问。相比一代的丛林，二代的钢筋水泥森林间可供关卡设计师施展拳脚的地方就多得多。玩家到达一个敌人的场景“节点”（或者用“战点”比较合适？），纳米服AI会提示你进行不同的战术选择，当然玩家不需要捆死在这个战术选择上。总有优秀的阴暗角落，总有居高临下的狙击位，总有猥琐的蹲坑地点……或许可以加一句：总有大威力的车载机枪。车载机枪堪称游戏里威力最出色的武器，没有之一。

在脚本设计上，二代的进步似乎没有那样大。我想这80%可以归咎于剧本上。一个其实相当简洁明快没有废话的故事，变成了一出拖沓了差不多3倍时间的肥皂剧，其实从头到尾就压根没有悬疑，但勉强凑成了悬疑的气氛。简单总结一下故事流程，就是：主角要去找一个人，约好在一个地方见面，然后你快到了，他（或其他角色）打电话来说：“哎呀，这里撑不住先跑路了！”然后约到下个地方，进入下一关。整个单机流程就是重复这个循环，直到结束。

这个剧本导致了游戏一直进行在奇怪的沉闷氛围里：因为剧情本身的逻辑不够明确，设计出的场景虽然气魄雄浑，但玩家看了会觉得“哦，就这样啊”，情绪没法带动起来。当然，谢天谢地，《孤岛危机2》这次总算编了一个自圆其说的故事，而不是将你丢在大地图上自生自灭。

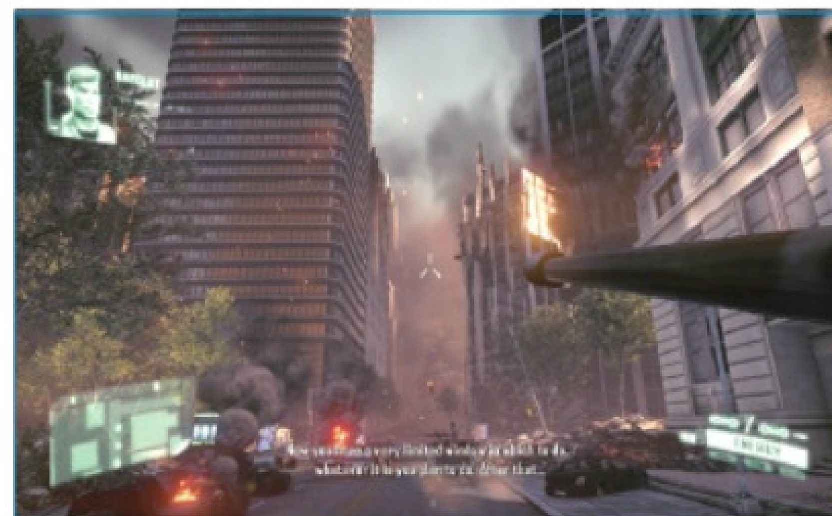
是的，《孤岛危机2》是一个好游戏，它绝不会让你产生“演示Demo”这种念头，但既然它是画面之王的续集，它就不可避免地要被用最高标准审视，最后在PC上饱受怀疑。这并非游戏本身的问题，问题大部分都是如今的时代大潮——游戏主机化所带来的，Crytek对待PC玩家的态度固然暧昧，但并非不可饶恕。你可以这么想：《孤岛危机2》可能拿不到今年PC游戏的任何一个奖项，可大部分玩家都能高高兴兴地安装上它，然后用自己那台不算太好也不算太坏的电脑，玩一个画面很不错、优化很友善，同时也挺好玩的打枪游戏，这就行了。P











（左上图）布鲁克林大桥垮掉了，这里的大量物理运算营造出了非凡的气势
（左下图）存在感稀薄，然而却是整个游戏里唯一的一个女性角色……
（右上图）断桥之后
（右中图）一片火海的曼哈顿
（右下图）乘车作战其实很囧

画面之王之剧情篇

脑残的合理性

最近，“外星人”这种高贵生物不但在物质上被日新月异的地球人类超越，脑子也越来越不好使了，电影《洛杉矶之战》和《孤岛危机2》中登场的“外星人”都不幸沦为疗效显著的脑残片的受害者。

■江苏 防弹手柄

无论从科技水平还是生理构造，都看不出“外星人”比土鳖的地球人有何高明之处。没错，我就是在说《洛杉矶之战》和《孤岛危机2》，前者科技含量最高的陆战武器是被广大影迷视为笑柄的“木牛流马”式导弹手推车，后者则是丢3个C4炸药就能掀翻的机甲。两种外星人都是长着反关节、直立行走的“机械+有机”混搭生物，共同特征是可以被5.56mm步枪弹轻易推倒。《孤岛危机2》中除了有以现役美军装备为原型的未来武器，还有高斯、微波系列的异形专用烧烤用具，以及按“师夷长技以制夷”思想设计出的纳米作战服，这使外星同胞们的命运更加悲惨……



不堪一击的“外星人”

您也许要问，外星人一定要使用火星科技吗？一定要杀得人类军队毫无还手之力吗？《第九区》中遭遇人类暴力强拆的“大虾”们顿时觉得压力很大……不过既然是“科幻战争题材”，里面出现的外星入侵者必然不能同僵尸一样迟钝，《独立日》中的外星人固然因为没有安装病毒防火墙，在最后关头遭遇了可耻的失败，不过他们在全片90%的情节里依然保持着对人类的绝对优势：从1/4月球大小的母舰，让纽约居民体验什么叫做“遮天蔽日”的主力舰；再到令美军王牌飞行员单打独斗后彻底无解的高机动性蝶形战机，莫不如此。更夸张的是，它们全都拥有金刚之躯——能量防御罩，这群外星人的科学技术值得让无知且无畏的人类在接下来的几个世纪时间内顶礼膜拜。

然而残酷的事实是，降低外星人的科技含量，让它们呈现出一定的“脑残”特性，从某种意义上来说是必须的，尤其对一款游戏而言。谁都不愿意看到Prophet在《孤岛危机2》的开头还没有“宽衣解带”，就被从天而降的一道硕大激光束给灭了。以游戏中的情况来看，不要说将外星人的科技提升到毁天灭地的等级，哪怕是来点被人类山寨了去的隐身技能，恐怕也够仗着Nanosuit之势欺人的面白小兵Alcatraz喝一壶了。

于是，外星人的战力要劣化，还得大大地劣化，唯一要考虑的是“合理性”，怎么做文章能让玩家对白痴化的外星人全盘接受呢？原来，EA Partners计划为Crytek那帮德国技术宅们请到了一位重量级的编剧——菲利普·迪克奖和阿瑟·克拉克奖双料得主、英国畅销科幻小说作家Richard K. Morgan。《孤岛危机2》剧本中承接一代的只有几个熟悉的名字，Morgan的另起炉灶不仅提供了一个跟得上大流的故事，最重要的编圆了“外星人”的脑残原因，原因其实就是——它们根本就不是什么“外星人”！

不堪一击的地球人

外星人的入侵模式无外乎攻于九天之上，即开着宇宙战舰前来狂轰滥炸那种常见模式，以及并不多见的“藏于九地之下”，也就是《世界大战》重拍版中将重装备埋藏于深层地下等待出击时机的样子。《孤岛危机2》的剧本采用了后者这种比较冷门的模式，另外在科幻设置上也更大胆：



看来Crytek知道了"Crysis"在中国大陆的译名是什么，游戏快结束时，"孤岛"果然出现了！



（左上图）这些场景有时候令人想起了那款《生化震撼》，《孤岛危机2》终于不可避免地选择了故事向路线
（左下图）壮观的中央车站保卫战
（右上图）这是自由女神像第N次遭遇斩首了……
（右中图）每次灾难场面都有不同震撼，看来在开发公司Crytek内部一定有不少灾难片的爱好者
（右下图）非常吊诡的是，Gould、Hargreave都不知道Nanosuit中的这个家伙已经不是Prophet，而在获知真相后又将其视为"最后的希望"









人类诞生之前的地球就曾存在过一个触手怪形态的智慧种族Ceph，在它们进化到太空时代后，因为某种原因离开了地球，一小部分留守者则在地球上设立了数个基站（如一代的灵山岛、二代位于纽约中央公园地下的基地）。这个秘密在20世纪初被美国科学家Jacob Hargraves发现，他一直在率领顶尖团队逆向研究Ceph的科技，Nanosuit就是其中的代表作品之一。

灵山岛的异形出土事件只是整个全球危机的序曲，当Ceph的留守一族醒来后，发现昔日的家园被另一个种族所统治（人类对它们而言才是“异形”），怒不可遏的地球前主人决定启动全球各地的基站，释放致命孢子病毒清除它们眼中的入侵者，于是战争爆发了。但由于几百万年的时间差，重新踏上地球表面的Ceph族在科技水平上同人类相比并没有太大的优势，这就让你在痛宰“外星人”的同时，心中依然有那么一丁点恐惧感和压迫感，而不是心中只有对外星人以及塑造它们的编剧的无限鄙视。

Morgan不仅仅编圆了风格大相径庭的一、二代在故事上的联系，对外星人的不给力进行开脱，更重要的是为续集故事的创作预留了足够多的空间：Ceph人的真身至今依然没有现身！一代的“章鱼怪”可能只是它们的海洋生物马甲，二代根本就是被融化的人类肌体与机械的结合体。通讯站的启动，更是让玩家对当初离开地球进行太空漫游的Ceph主体回归地球充满了无尽的期待。

《洛杉矶之战》中的“锅盖族”可不是这样——一个文明都能星际旅行了，还要劳民伤财去地球来上掠夺点液态水，就算是抢盐对咱们也有点说服力啊！外星人不远万里来地球，然后用最愚蠢的单兵战术和儿童玩具式的武器进行流寇式作战，最终变成“马润”（Marine）自动步枪的肉靶子，对此唯一的解释，就是它们通过“天顶星·改”号望远镜看到地球上只有一群猴子在嬉戏的景象后，就以已经攻克的爱因斯坦-罗森桥问题为原理，率领着远征舰队利用虫洞进行超远距离的空间瞬移，殊不知当初望远镜中看到的是数百万年前到达的光线……这样哪能有不悲剧的下场？我代导演大爷这样解释，您看能接受不？总之编剧不补脑，就得强迫观众去脑补。

大卖特卖的《孤岛危机2》必然会让EA加大续集投入的力度，回味无穷的剧本和适度挖坑，也让未来《孤岛危机3》的故事能挑战科幻迷想象力的极限。至于《洛杉矶之战》，从命名来看，显然导演有续集的野望，如果他还是不想就外星人的无脑给出令人满意的解释，那么我们只能对着一切自不量力的地外生物说——地球太危险了，还是回反智星吧！P

（左上图）即便是Crytek这样如何标榜“沙盒”的公司，也免不了用这种道具来限制你的行动
（左中图）继“变形金刚”大兵靠榴弹发射器搞定狂派各路狠角色之后，这次的海兵队拿5.56mm口径弹也可以轻松赶跑外星人
（左下图）在病毒肆虐的曼哈顿，马润大神们毫无被感染的压力
（右上图）孢子释放器第一次冲出地面时的末世氛围感令人印象深刻











Tara，前作指挥灵山岛攻略战的Strickland少校的女儿，算是为数不多同前作还算有点关系的角色

画面之王之网战篇

疯狂的"官方福利"

事实就是，每逢显卡测试必谈的"显卡危机"，伴随着整整3代显卡，被无数玩家测试过，可它的续作已经近乎彻底地抛弃了PC玩家，只是Crytek没好意思直截了当地表达出来，原因不言自明。



1.2补丁更新后的游戏环境已经好了很多，当然玩家已经少了很多。我们简直无法理解Crytek为PC玩家都做了些什么……

■陕西 Oracle

《孤岛危机2》的PC版从面世的那一刻就伴随着诸多戏剧性事件，比如游戏发售前的偷跑，整个单人模式全部泄漏。Crytek对此表示失望，制作人Nathan Camarillo声称，泄漏版是一个"极其糟糕"的版本，工作室不希望任何人看到它。这就像一个少女还没来得及穿衣、化妆，就被大家看了个够。

"极其糟糕"的版本

事实上广大宅男更喜欢看没穿衣服的少女，纷纷去各大BT站点下载体验，带回一致好评。好家伙，画面漂亮、优化厚道、满屏的游戏性，节奏紧凑而又不失自由度。大家都说，这个系列终于摆脱了"徒有其表"的评价。大家都等着游戏实际发售，等这个"极其糟糕"的版本化好了妆给玩家一看。

当时偷跑版因为完成度问题，玩家不能自己调节画质，但他们都认为正式版总会有详细的画质选项吧，结果没等到。玩游戏还要民间的画质调节工具，Crytek这种态度让一些玩家隐约有些不满。这种不满情绪很快就被一个"惊喜"抵消了，原来多人联机的CD-Key验证形同虚设，只要输入一串与其他人不重复的符合格式的数字就行。这就是"官方福利"啊！Crytek很快发布了1.1升级补丁，但仍然没对这个漏洞下手，玩家们依然快乐地联机。可惜，即使没有官方干预，这种快乐也没有维持多久。

因为……因为PC版《孤岛危机2》的多人联机部分像一个笑话！

即使屏蔽了盗版玩家，它的反作弊手段也几近于无，无限能量、加速、透视、爆头、显隐，一应俱全，你会经常自己隐形趴在草丛里都被毫无预兆地干掉。这还不算，这游戏可以通过xml文件修改诸多参数，比如枪械后坐力和加速，然后直接用于联机，甚至还能快速升级（几分钟就满级），这恐怕已经不只是技术问题了。PS3刚被破解的时候《使命召唤——现代战争2》也出现过这种问题，好在索尼封得还算及时。而在PC平台，官方的不作为导致购买了正版《孤岛危机2》的玩家叫苦不迭，不得不面对诸多作弊高手，有人被虐数次后也捡起了作弊器。游戏环境被污染后，劣币驱逐良币也是理所当然的。

悲催的升级之路

这叫人有点怀念《孤岛危机》。初代尽管单机模式不怎么好玩，但它的多人联机部分还是像模像样的，评价甚至高于单人流程。现在，理应更加成熟的二代反而频频出现这种低级错误，结合纳米材料清零等PC版独占的恶性Bug、DX11补丁一再难产、官网论坛负责人甚至矢口否认补丁存在等事件来看，不由得让人怀疑Crytek对PC平台的诚意。《孤岛危机》自诞生起就被人看作是PC平台的亲儿子，如今续作搞得如后娘养的一般，素质直逼移植作品，这真是叫人大跌眼镜。

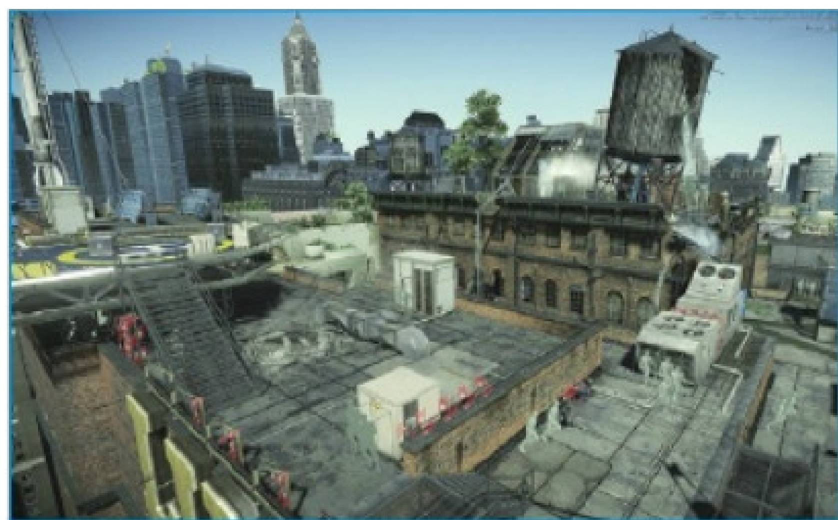
Crytek如此极端的表现是谁也没有想到的，以至于有人传播“《孤岛危机2》PC版销量太低，无望DLC”的假新闻，相信的人也不在少数。与此同时，为了稍微平息一下玩家的怒火，Crytek发布了1.2升级补丁，没想到又是一片哀嚎遍野。

1.2补丁最大的作用就是修正了联机漏洞，把之前不费吹灰之力就进入正版服务器的盗版用户隔绝在了门外。一般来说，国内玩家对多人联机是选择性失明的，如果不能联机，也就各自认命。但这次不一样，之前已经尝到了多人游戏的甜头，突然间联机无望，很多人自然就感到不适应。这时，有人选择去购买正版，更多的人去买朝不保夕的“黑Key”，还有人则不灰心地试啊试，以期找到官方服务器的漏洞——还真被找到了，有贴为证：原来，在北京时间每日10时30分到11时这个时间段，可以顺畅地登录官方服务器，俗称“免Key时间”。可惜好景不长，1.4补丁面世，原有的“免Key时间”不再适用，但这敌不过群众的智慧，马上有人发现，在半夜1点多这段时间，也可以免CD-Key验证登录，只是半夜玩着有点辛苦罢了。

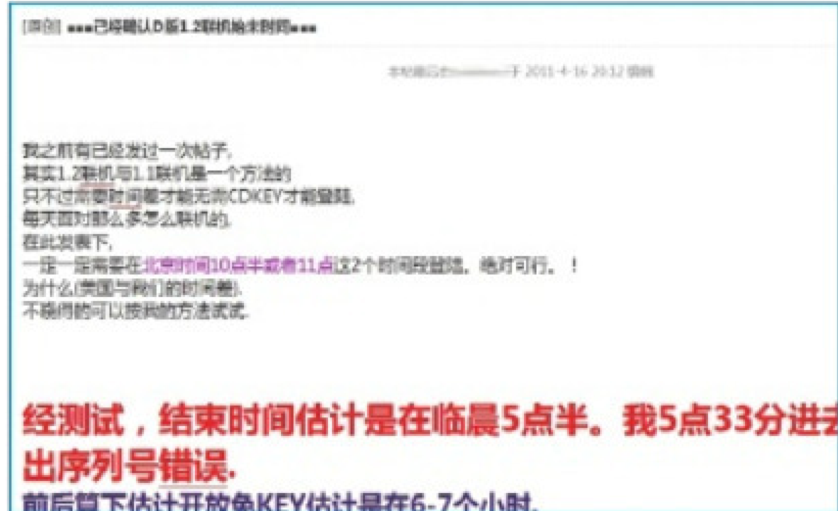
某些盗版玩家的疯狂固然可恨，但Crytek明明已经发现漏洞，却没彻底修正的欲望，堵住一个漏洞，还留下一个，好像在跟盗版玩家捉迷藏一般，如此态度真是颇让人玩味。当然会有阴谋论——有人说，Crytek发布1.1补丁的时候故意不修正联机漏洞，就是先让你们爽一爽，觉得好玩再逼迫你们去购买正版。这还真有点把自己当那么回事儿了——事实就是，每逢显卡测试必谈的“显卡危机”，伴随着整整3代显卡，被无数玩家测试过，可它的续作已经近乎彻底地抛弃了PC玩家，只是Crytek没好意思直截了当地表达出来，原因不言自明。

并不能都怪到Crytek头上去，当你近乎疯狂地享受“官方福利”的时候，你自己已经给《孤岛危机3》画好了更加偏离PC的路线图。

（左上图）经过修改配置文件后的画面，帧数降低很多，画面却还是没多大提升，可以看出，本作的资源都用在了刀刃上
（左中图）由玩家自行研究出的“免Key时间”
（左下图）MOD画面，MOD大概是PC版唯一的优势了
（右上图）初代以DX10效果而著称，2代目前却只有DX9版本，这是“优化”所不能解释的
（右下图）联机对当前FPS的重要性越来越高，而这次的联机漏洞对国内玩家来说还有用不完的福利

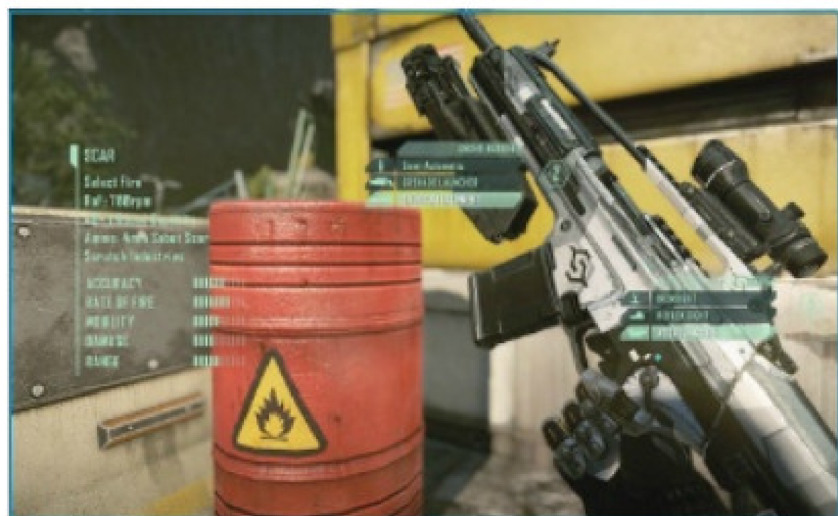





[原创] ■■■已经确认D版1.2联机登陆时间■■■

我之前有已经发过一次帖子，
其实1.2联机与1.1联机是一个方法的
只不过需要时间差才能无需CDKEY才能登陆，
每天那时那么多怎么联机的，
在此发表下，
一定一定需要在北京时间10点半或者11点这2个时间段登陆，绝对可行。！
为什么(美国与我们的时间差)，
不晓得的可以按我的方法试试。

经测试，结束时间估计是在临晨5点半。我5点33分进去
出序列号错误.
前后算下估计开放免KEY估计是在6-7个小时.





乔治·布鲁萨德 George Broussard**生日**1964年**出生地**美国**荣誉**……

完美的乔治

5月2日，美国总统奥巴马宣布恐怖大亨本·拉登在当天的军事行动中被SEALs部队击毙，在乔治·W·布什手中"烂尾"的这一未竟事业终于画上了句号。但我们都知道，还有另外一个"乔治"，他的未竟事业拖延的时间比小布什还长。



3D Realms 2009年的"散伙照"，绝大多数人脸上都挂着轻松惬意的表情，好似庆祝一款新作的诞生。前排中央那个穿深蓝色T恤的死胖子就是George

■江苏 防弹手柄

Gearbox首席执行官Randy Pitchford宣布《永远的毁灭公爵》即将上市，这次除了他所提到的"海啸、地震、火山爆发和核泄漏"等不可抗拒力以外，没有任何力量能够阻止公爵再临。那位"乔治"——DNF的"烂尾制造者"George Broussard终于可以松口气了。

乔治发家史

上世纪70年代后期，不满20岁的George结识了当时正在上大学的Scout Miller，后者是一个保守、敏感和内向的标准技术宅，George则健谈、幽默且头脑灵活。在现实世界中，这两种人成为好朋友的可能性几乎为零，但电脑将这两位后来3D Realms的创建者团结在了一起。除了学习以外，George的业余时间几乎全部用来同这位新朋友在计算机室内编写文字冒险游戏。

1990年，Scout准备以共享方式发布他新编写的一款文字RPG，从中嗅到商机的George建议Scout在互联网上提供删减版下载，待吊起玩家胃口后再以付费方式购买剩下的流程。就这样，这对搭档掘到了第一桶金，他们用这笔钱创办了Apogee Software，也就是后来3D Realms的前身。当时，John Carmack将《德军总部3D》的雏形提交给George，后者决定投入10万美元作为研发费用继续制作。Apogee两位当家的还对日后叱咤风云的"卡马克大神"进行了一定的业务指导：George认为游戏原先的"潜入"概念不能发挥主视角的威力，Scout则认为游戏的技术指标已经落伍……在他们的帮助下，《德军总部3D》首发即获得20万份的惊人销量，改组后的3D Realms也从2万美元月收入的"游戏作坊"，一夜变成每月20万美元进账的业界领航者。

尽管《德军总部3D》赚得盆满钵满，但"在迷宫中轰杀纳粹"这种玩法对George没有太大吸引力。他开始构思自己喜欢的FPS。George用"嚣张""华丽"和"怪诞"3个词来描述自己理想的风格，同已经出现过的那些FPS的最大不同在于，玩家并不是扮演一个存在感只剩下屏幕中一双手的反法西斯战士。George早几年就用自己的偶像，同时也象征着各个时期"美国硬汉"形象的代表——约翰·维恩、克林特·伊斯顿伍德和史泰龙，混搭出了一个血统纯正的美式英雄，这就是毁灭公爵，现在这一被他称为"用雪茄、大口

径手枪、烈酒和类固醇在化学反应后诞生的猛男”正式被引入FPS世界。George领着7个人以极大的热情投入了制作，全新的3D引擎为野心之作如虎添翼。1996年1月，《毁灭公爵3D》发售引发了销量狂潮。被胜利冲昏头脑的George认为，350万份的销量和各大媒体接近满分的评价，已经让这款游戏在业界进入了无敌寂寞的境界，他立刻着手准备“自己打败自己”的计划，这就是DNF。

“完美的乔治”

George没有意识到的是，90年代后期的民用3D加速技术开始腾飞，游戏工业对画面要求越来越高，引擎的寿命越来越短，任何一个FPS在品牌上的优势都不可能维持很久。开发进度过长的项目压力是很大的，这意味着游戏很可能刚刚发售就沦为中古老朽。在使用当时领先时代的Build引擎开发DNF的过程中，id Software的Quake引擎也更新换代，这让拥有强烈完美主义倾向的George不顾制作组的反对，花费了“足以装满一卡车的钱”（话出Scout之口）购买了授权，并放弃了原先辛苦制作的全部游戏数据。就在DNF的制作再次走上正轨后不到半年，Epic Games开发的Unreal引擎又一次刺激了George的神经。同Quake II相比，“虚幻”可以用来绘制逼真的户外场景。“如果维加斯（DNF故事发生地）周围的大片沙漠看起来跟沙色涂装的外星飞船甲板差不多，我们要做的这个游戏究竟还有什么意义？”George再次中止了开发，向Tim Sweeney（Epic老板）的办公室送出了一张填写着7位数字的巨额支票……

员工对George“翻手为云，覆手为雨”的举动是最有发言权的，他们私下流传着这样的段子：“如果业界出现了一款有特点的FPS，那千万不要让George看到！”这不是没有道理的，Scout Miller回忆说：“2001年我们正在做雪地场景时，George看到了《突变怪物》（The Thing，上世纪80年代电影的改编游戏，讲述爆发在南极的异形感染事件），他对全体组员说：‘我是要这种效果，我不管你们怎么去做，如果有必要，我就买下这款游戏的引擎专门做雪景！’”

1998年，代表着FPS另一种发展风格的《半衰期》一度让3D Realms上下“相当紧张”，因为他们最怕George说：“我也要这样来叙述故事。”很快警报解除了，George似乎对这款游戏并不感冒。就这样反反复复折腾到2006年，连George自己也不知道他们在做什么了。Scout Miller后来离开3D Realms单独发展，而在曾经是3D Realms一员的Pitchford的帮助下，完美的George总算摆脱了“烂尾”的厄运。忘了说，他还能得到一笔分红，以缓解目前债台高筑的现实困境。P

（左上图）早在1996年，《毁灭公爵3D》就实现了场景和人物的互动效果
（左中图）George并不是存心的，据说他先启动用了3000万美元的个人资金用以维系游戏开发
（左下图）人们曾经以为，一切会这样结束
（右上图）一般来说是这样：George看了很久，然后说：“我们重新来吧。”
（右下图）一些曾经的团队主力。3D Realms至今也没有真正解散，它们还在为DNF工作，并且为移动平台移植他们以往的作品











Infinity Ward Infinity Ward**历史**2002年～2009年**总部**美国加利福尼亚州恩西诺（Encino）

Infinity Ward 死于叛逆

就这样，Infinity Ward创立了，22名成员几乎就是之前开发《荣誉勋章——联合袭击》（Medal of Honor: Allied Assault）的原班人马。他们知道自己的游戏很好，有自信能够做得更好，但是他们首先要面对的对手，正是自己昔日一手发展壮大的MoH。

■湖北 cowabunga

Infinity Ward是那种典型的“名还在，身已死”的开发公司。从2015小组出走，归入Activision，22名成员的目标就是挑战“荣誉勋章”这只怪兽，但8年后，Infinity Ward已成一具空壳，甚至不是《现代战争3》的开发主力。

谨以此文纪念FPS游戏史上这个奇迹般的王牌小组。

蜜月

2003年春，Infinity Ward发布了《使命召唤》（Call of Duty），一个后来成为更大怪兽的游戏品牌。“使命召唤”一开始就不是作为一部游戏而开发，而是作为一个品牌来打造——Activision一开始就规划着更庞大的计划，这实际上为Infinity Ward之后的变故埋下了祸根。《使命召唤》上市后不久，Activision正式收购了Infinity Ward，当时令Infinity Ward羡慕的是Activision给予属下公司的自由度，这是EA所缺乏的——现在看来多么讽刺。

《使命召唤》初次登场就博得了如潮的好评和坚挺的销量（尽管游戏方式依然很像“荣誉勋章”），更多的CoD作品迅速投入开发。Infinity Ward不停地产出资料片，并且为CoD提供新的多人游戏模式。CoD系列在游戏机上的首次登台也为期不远，Xbox、 PS2和GameCube三大主流平台上都有这个品牌的身影。但Activision胃口越来越大，他们要确保长期的成功，就是想把这个品牌更加系列化。他们给了Infinity Ward两年时间开发一部真正的续作，但Activision无法忍受长达两年的档期空缺，他们作出了一个具有深远意义的决定——给Infinity Ward一个兄弟。

继父

是这样的，当Infinity Ward专注在次世代平台时，Activision并没打算放弃上一代主机，毕竟它们依然占有很大的市场份额。他们将CoD游戏的移植工作交给了Gray Matter工作室，他们之前曾开发过评价颇高的《使命召唤——联合进攻》（Call of Duty: United Offensive）。在游戏开发末尾阶段，Activision将该工作室并入Treyarch，从此，CoD多了一位继父。CoD家庭再也无法和睦下去了。

这位继父的继子叫做《使命召唤2——大红一师》（Call of Duty 2: Big Red One），一部更接近正传的游戏。它依然在某些方面和Infinity Ward的作品不同，比如不再有一个3套故事并行的剧情战役，只有唯一主角，那就是号称“大红一师”的美军第一步兵师及其麾下的分遣队员。在游戏的战斗中，Treyarch始终尝试发展和完善这些队员的角色性格，给他们安插背景故事，甚至让他们在战争中逐渐变老（这多半是受到了Samuel Fuller同名电影《大红一师》的启发）

虽然《大红一师》的销量不如它的360旗舰版，但还是获得了很高的评价。Activision十分高兴，因为又找到了一个高品质的二线工作组。Activision当即决定由Treyarch和



Infinity Ward两家公司交替开发CoD系列。也许Activision只是为了销量服务，可事后证明，这个决定并不明智。因为Treyarch的下一部作品是一款正统的续作（即《使命召唤3》），他们紧紧追随Infinity Ward的脚步，Infinity Ward或许不太介意其它小组开发自己的品牌，但对含有阿拉伯数字的正统续作开发权落入他人之手，还是非常不爽的。他们的反击也很犀利，那就是先斩后奏。

失控

《使命召唤4——现代战争》（Call of Duty 4: Modern Warfare）的开发在二代推出后不久就开始了。Infinity Ward决定对游戏开发过程保密——既然Treyarch总是山寨自己的创意，那保密就是必不可少的，结果连带Activision都不清楚Infinity Ward的下一步走向。

面对当时二战FPS泛滥的局面，Infinity Ward决定投入现代战争。有趣的是，CoD最大的竞争对手之一，同样以二战起家的“战地”，此时也面临着一个同样的十字路口，只不过它选择了未来方案。无论选择现在还是未来，好处都是显而易见的：可以带给玩家的武器种类变得多了，而且彻底摆脱了必须忠实历史的束缚。

《现代战争》的转型一开始就陷入了巨大的争议中。耿耿于怀的Infinity Ward依然认为《现代战争》才是真正的三代，Treyarch的作品不配这个称呼。为此，他们在游戏的一首Rap中揶揄姊妹工作室：“这才是第三代，Infinity Ward真他娘的棒。”他们甚至连PC版的执行文件都命名为Call3.exe。随着游戏进入千家万户，Infinity Ward与Treyarch之间亦敌亦友的关系算是公开了。

Treyarch此时正在进行下一代作品的开发。他们获得了Infinity Ward的引擎和工具，但仅此而已，休想再得到任何更多的帮助。他们依然采用二战背景，这并不是因为他们没有过妄想，而是他们根本就不知道CoD已经转型。当他们知道后，新作的开发已经进行了数个月，已不可能推倒重来。

虽然《使命召唤——战火世界》没有太大新意，但它最闪光的时刻，来自一个具有试验性质的在线模式——纳粹僵尸。这个在游戏开发晚期才匆匆加入的模式，融合了恐怖生存规则和毫不停歇的射击。电脑会刷出无数的僵尸，迫使多名玩家尽可能长地守住自己的阵地，的确是个超越了Infinity Ward的点子。塞翁失马，焉知非福，当人们在《使命召唤——黑色行动》中津津乐道于僵尸模式的时候，Infinity Ward变成了一具僵尸。

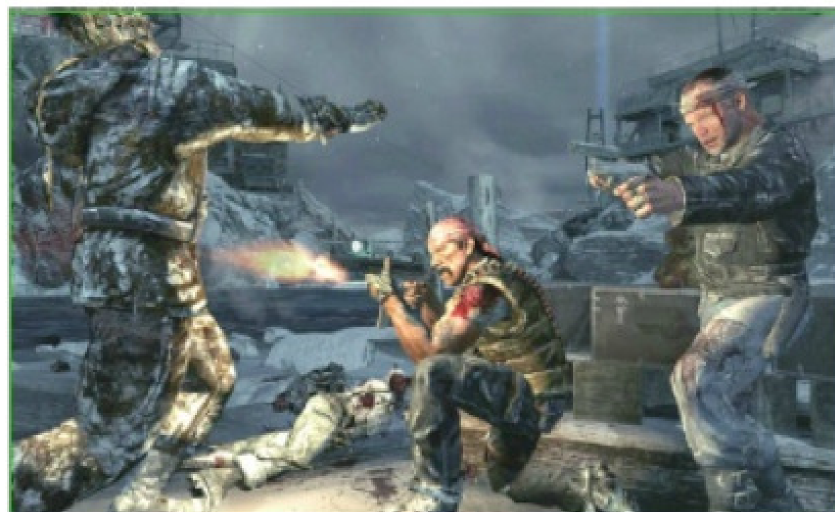
在任何母公司的哲学里，再大卖的作品，再成功的小组，也需要懂得“服从”二字的涵义。P

（左上图）就是这款《大红一师》给CoD系列带来了一个继父
（左中图）老实的Treyarch被蒙在鼓里，《战火世界》仍旧聚焦二战
（左下图）僵尸模式，东方不亮西方亮
（右上图）直到Infinity Ward变成“僵尸”，Treyarch小组才笑得有这么灿烂
（右下图）《黑色行动》的时间点已经到了60年代，在抵达现代以前，Treyarch一定还有很多计划，但他们首先也很听话











美国人民的“毁灭之路”

自由女神像被推倒了，帝国大厦被削平了，白宫被强拆了，金门大桥被拦腰斩断了，五角大楼上空绽放起美丽的蘑菇云……美国人民不太习惯“亡国灭种”的悲哀，相反，此时的他们比大银幕中的“敌人”还要欢乐。

■江苏 防弹手柄

如果说灾难片中这一幕幕找抽惨剧在娱乐大众的同时，还体现着一丝对大自然的敬畏和对人类生存的忧虑，那么另一种主题为“自虐”的娱乐作品，就实在无法让世界人民揣测美国人的想法了——摧毁美利坚的不是外星人巨大的碟形飞船，不是山崩地裂、烈焰融城，而是货真价实的外国占领军！

以小搏大

它们的共同模式就是主人公一觉醒来后，发现星条旗被“敌国”旗帜所代替，以往只能在电视新闻上看到的敌军士兵已经冲进了你的家门，你的邻居和素不相识的同胞们正被一队队、一车车地拉往劳改营、屠宰场。至于满世界虐人的美军，根本连出场机会都没拿到就被编剧给整没了，他们曾经在现实世界存在过的证据，仅仅只剩下涂着“大卫星”的飞机残骸，以及在路边扮死尸的群众演员。这就是为广大美利坚喜闻乐见的“自虐题材”，也是低成本影片和游戏实现以小搏大的法宝。

1984年，以苏联全面入侵美国为背景的影片《赤色黎明》（Red Dawn），以420万美元制作成本创下了4000万美元的票房，累计全球收入接近1亿美元，并且还是整个上世纪80年代美国家庭录像带租赁市场的冠军。影片的导演兼编剧John Milius在近20年之后，又被Kaos Studios请去担任FPS游戏《国土防线》的编剧，脱离了冷战背景和前苏联这个20世纪唯一能够和美国分庭抗礼的对手，《国土防线》中这个“朝鲜入侵美国”的故事只能用“荒诞”一词来形容，而且从哪里看，这游戏都与“天雷”一词脱不了



干系，然而它的北美首日销量接近38万套，连续数周都盖过了《孤岛危机2》的风头，并且很快就成了百万大作——瞧，美国人就是这样待见自虐题材！

YY历史，搞垮美国

“美国会成为下一个走向衰落的超级强权吗？我们知道古希腊、蒙古、日本帝国都曾经不可一世，而他们全部都是在很短的时间内都走向了下坡路。今天的美国存在很多的问题，巨额财政赤字、经济危机、高失业率……在游戏的世界观中，除了这些内部问题，还有发生在伊朗和沙特阿拉伯的战争，导致美军疲于奔命，石油危机的到来让国内外所面临的困境雪上加霜。”为了让故事看上去稍微靠谱一些，制作人David Votypka不惜“唱衰”美国，“朝鲜选择了一个最恰当的时机袭击美国，此时国内的战略物资储备只够支持3天时间了！”

是的，这位老兄的意思是，“理论上美国随时可以和历史上出现的任何强权那样，在一夜之间崩溃”，他的这一著名论断适用于地球上任何一个国家，乃至赛博坦人和天顶星人。然而无论是靠生化武器、核武器，还是更加不靠谱的反物质武器、黑洞武器，有一个条件是必须的：编剧给山姆大叔找的对手必须足够强大，这样的国家在历史上并不存在，在可以预见的未来也不大可能出现，于是给敌军加攻加防的首要方式，就是篡改历史，将历史上那些有希望成为世界霸主的国家在扩张道路上所犯下的错误统统抹去，然后将美利坚的制霸之路扼杀在摇篮状态。

早在19世纪，法国作家Louis Geoffroy就已经着手解决这一“历史性”难题了。在他撰写的历史架空小说《拿破仑征服世界》（Napoléon et la conquête du monde）中，法兰西第一帝国在拿破仑的领导下于1811年征服了俄国，并在1814年登陆英格兰，实现了皇帝陛下饮马泰晤士的终极愿望。在独立战争中得到法国人无私帮助的美国人，成为第一个臣服在法兰西皇帝宝座下的大国，《拿破仑法典》代替了《独立宣言》，建国百年时在纽约自由岛立起的不再是自由女神像，而是法国政府赠送的拿破仑巨型雕像。

不费一兵一卒，就凭皇威浩荡征服了美利坚，这种YY安排给拿破仑是可以的，但用在纳粹身上，估计美国人民就不会答应了——汉斯们得拿出实力来。盟军众志成城、同仇敌忾，法西斯势力穷兵黩武，在战争中后期昏招频出，彻底丧失了战略上的主动权，因此想让万字旗飘扬在白宫南草坪，仅需要将上述逻辑关系中的主语前后颠倒即可。

在真实的历史中，1931年是后来成为英国首相的丘吉尔过得最糟的一年。他丢了工作，29年的经济危机将这位

（左上、中图）《国土防线》中的美军很没用，他们不是死了，就是当了“皇协军”，只有一些看起来很不靠谱的家伙才是“卫国战争”的中流砥柱
（左下图）《国土防线》的编剧老爷子，想象力够丰富啊！
（右上图）无所不在的美式主旋律，来自《孤岛危机2》
（右下图）“毛子”都打上门了，是反击的时候了！来自《现代战争2》











硬汉折腾到了要卖房子的地步。他还在纽约因为过街时看错了方向（英国习惯左行）而被一辆出租车撞成重伤。2008年的FPS游戏《转折点——自由陨落》（Turning Point: Fall of Liberty）因此得到灵感，在它构想的历史中，丘吉尔在这次事故中丧命，对德奉行绥靖政策，甚至同希特勒“惺惺相惜，情不自禁”的张伯伦首相并没有在1940年下台。结果引狼入室，纳粹旨在征服不列颠岛的海狮计划顺利实施，英国随即沦陷。再无对手的德国人横扫整个欧洲，并占领了中东和北非的全部石油资源。1953年，德国对美国采取全面入侵，一年后美国宣布投降，只剩下游戏中的那群遗老遗少们拿起武器奋起反抗。

2003年的架空小说《大敌当前》（In the Presence of Mine Enemies），则将美国亡于纳粹归咎于30年代末期爱达荷州出身的一个很不靠谱的总统——共和党参选人威廉·博拉（William Borah）。1936年，罗斯福的新政给总统带来了无比的名望，但犹如打了鸡血的博拉居然击败了如日中天的罗斯福当选总统。在日本和德国两股法西斯势力四处扩张时，博乐总统却做着大发战争财的美梦，他让美国“平安”度过了二战，还通过资源和军火出口赚足了油水，但美国的军工体系并未获得二战的刺激，科技水平已同纳粹间出现了“代沟”，没有经受战争洗礼的美军也沦为三流军队。1970年，已经拥有喷气式飞机、核弹、洲际导弹等先进科技的德国对美国发动攻击，在华盛顿、费城等大都市被摧毁后，美国本土彻底沦陷，“元首”指定将内布拉斯加州的奥马哈（真是莫大的讽刺）作为傀儡政府的首都。

1970年太晚，在科幻巨匠菲利普·迪克（Philip Dick）撰写的《高堡中的人》（The Man in the High Castle）里，美国早在1948年就沦陷了，其原因同样是因为昏庸的领袖：新政刚刚实施，罗斯福就在1933年的遇刺事件中身亡，继任的副总统约翰·嘉乐（John Nance Garner）对大萧条带来的经济全面崩溃束手无策。二战爆发后，美国无力支援英国和苏联的反法西斯斗争，甚至无法应付日本咄咄逼人的攻势。1948年，日德两国沿东西海岸将美国瓜分。在菲利普·罗斯（Philip Roth）的小说《反美阴谋》（The Plot Against America）中，参议员查尔斯·林德博格（Charles Lindbergh）在1940年当选总统，这个素来对纳粹思想和反犹势力心生向往的家伙在入住白宫后，同希特勒里应外合颠覆了美国……这些作品的故事千差万别，但有一点却是共同的——只要在上世纪三四十年代安排一个有Debuff效果的总统，美国就完了！

伞兵、潜艇、突袭……



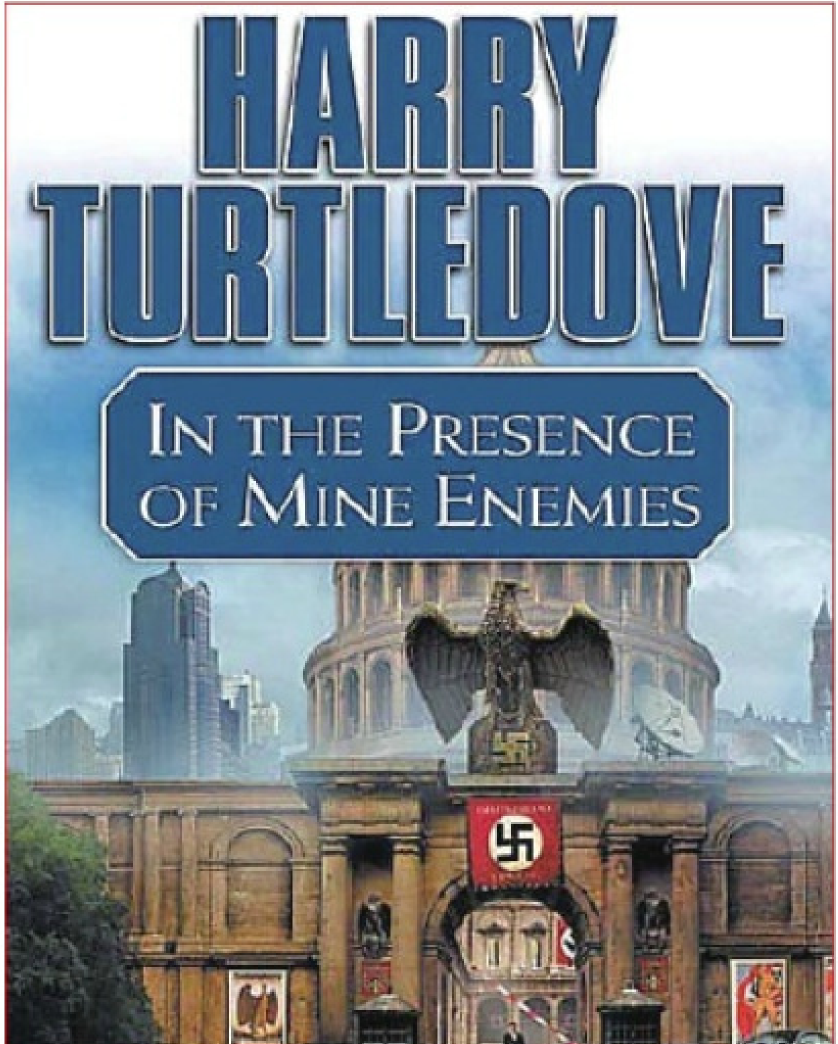


（右上图）在《自由战士》设定的历史背景中，苏联率先研发出了原子弹，并在柏林进行了投放。忌惮核力量的美国被迫放弃了整个欧洲，苏联接下来对美国的入侵不费吹灰之力
（右下图）《大敌当前》除为读者带来了惊心动魄的故事外，还对纳粹统治下的美国日常生活做了详细描述，比如IBM的唯一业务就是为集中营中的犹太人制造机打识别卡





（左上图）美国人普遍认为自己的政治制度无比正确，就算是选出一只大猩猩做总统，国家也会稳步向前发展。当然这3个家伙要排除在外——从左至右：Charles Augus Lindbergh、William Borah以及John Nance Garner
（左下图）《自由陨落》将美国被纳粹入侵归咎到自己身上：英国被纳粹吞并，欧洲抵抗被很快化解，最后灾难降临美国，只因为纽约的一名出租汽车司机撞死了丘吉尔



几乎所有以纳粹德国为“自虐”实施者的故事，都是以改变历史进程的方式，先让这个日后借助二战成功“上位”的超级大国先自废武功，然后再任由法西斯蹂躏，而不是以对攻方式将万字旗插上白宫的顶端。其实，任何可以娱人娱己的虚构，都需要有必要的合理性，世界上任何一个够资格同美国叫板的国家想要直捣山姆大叔黄龙，就必须面临跨洋洲际作战的难题，也意味着同美国的优势海空军进行正面碰撞，而纳粹德国当时连可以威胁美国本土的远程轰炸机都没有，如果非要YY漫天的AR234、Me62喷气式战机护卫着连原型机都没造出来的Ju488重型轰炸机在纽约上空肆虐的场面，估计此时观众们会觉得将入侵者换成火星人会更有说服力。敢于以真刀真枪的方式履行使命的苏联，他们一样不会祭出四大舰队同美国人在太平洋血拼，在“苏联（俄国）入侵”题材的“自虐”影视作品和游戏中，我们最常看到的场面是这样的：漫天伞花将苏军士兵和重型军械从高空投放到美国的都市中展开激烈巷战，美国东西海岸内，潜水艇像群食人鱼一样伺机攻击，关于《红色警戒》中天启坦克是如何空降到地面，以及《现代战争2》中肆虐的K-50直升机的“空降”原理，这些都是交给玩家脑补的一部分。

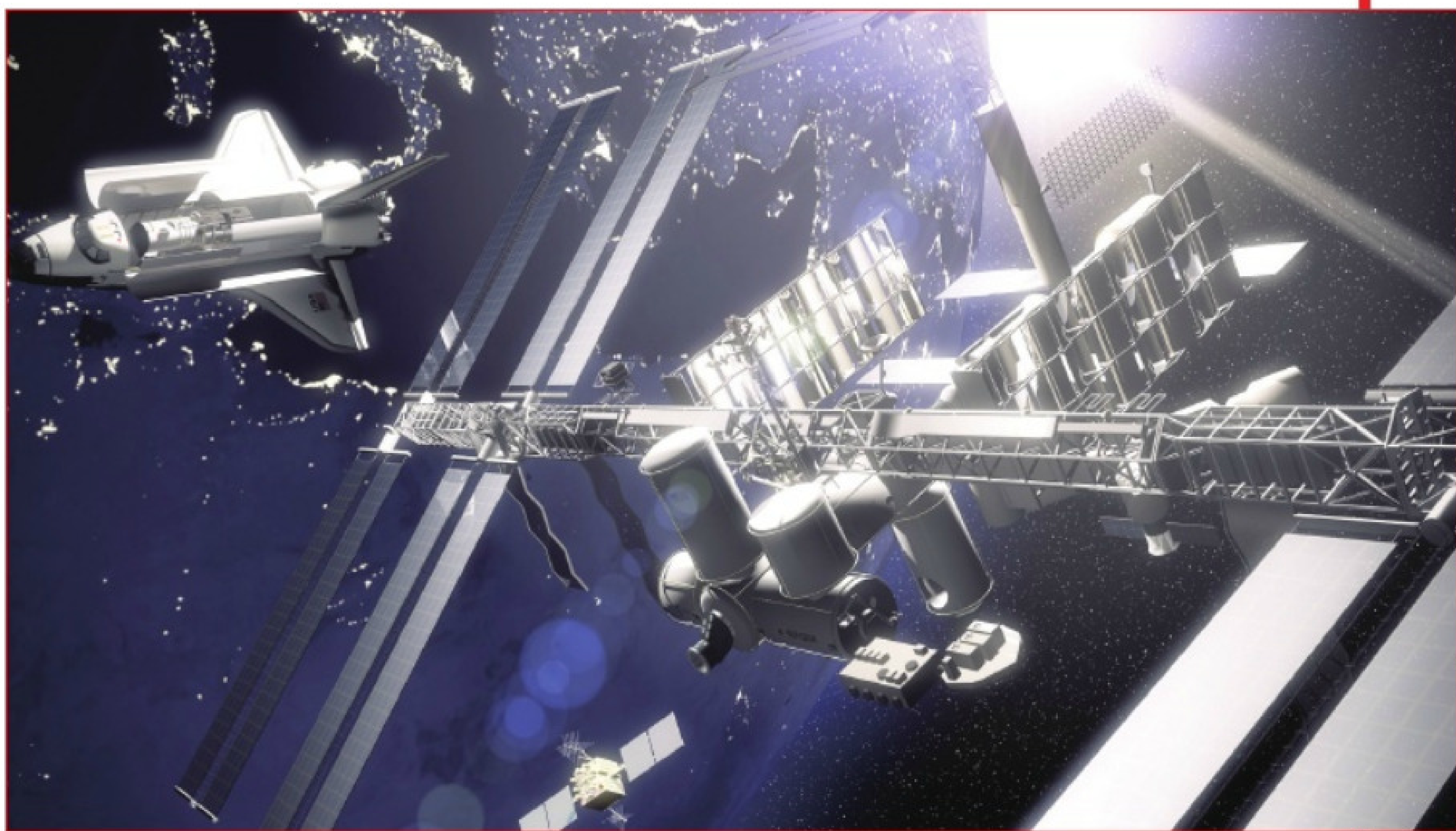
此类故事中司空见惯的场面都是大量“毛子”出现在美国的平民居住区，而不是伞降到陆军的胡德堡基地或空军的艾托洛基地（《独立日》中的“章鱼星”人这么做过）——与其说这样做是编导想让接下来的入侵看上去更靠谱一点，不如说这是由于预算有限而不得已的行为，毕竟外景、群众演员什么的都是现成的。再说让他们屠杀平民，还能激起读者、观众的义愤，进而投入到抗战的滚滚洪流。

其实，即便在冷兵器时代，突袭的首要目标是瘫痪对方的作战能力，而不是将本来就不占数量和质量优势的部队往非军事目标一撒就不管了。以《现代战争2》中的“Wolverine！”一关为例，被俄军伞兵袭击的小镇位于弗吉尼亚州北部，以劳登郡（Loudoun County）的斯普林费尔德（Springfield）镇为原型，最先赶到救援的居然是基地远在乔治亚州本宁堡的游骑兵75团1营，制作组似乎想刻意表现出这一地区的“三不管”特性，来衬托出这场救援战的悲壮。殊不知这个地区周围是美国本土地面军事力量部署最为密集的地区之一，空降区周围有海军陆战队匡蒂科（Quantico）基地、兰利空军基地，以及陆军的梅尔堡、李堡、门罗堡、尤斯蒂斯堡和斯托里堡，还有若干国民警卫队的营地，在这里空降无异于将部队丢尽了绞肉机……

看似靠谱的“高科技”

另一个解释世界第一军力连酱油资格都混不到的，就

（左上图）纳粹占领下的白宫
（左下图）米高梅即将在今年上映的电影《赤色黎明》海报，实际上这款海报已经作废了。这部翻拍片中的假想敌本来从原作的苏联改成了中国，但现在米高梅正动用技术手段，将片中的敌人从中国改成朝鲜。后期制作人员已经在《赤色黎明》中抹去了中国国旗和军队的标志，并将所有对话配上了朝鲜语。这些修改使影片成本增加了近100万美元，米高梅希望平息涉嫌“辱华”的各种指责，并期待影片能在中国这个全球第二大电影市场上映









（右上图）攻击美国有多种战斗方式，有些具备实战的影子，有的十分天马行空
（右下图）《冲突世界》中，苏联并没有直接对美国展开突袭，而是先闪击西欧，迫使美军主力与其决战，然后再从西雅图上陆入侵，造成了美军防御体系的崩盘

是敌人掌握了某种可以瞬间瘫痪美军作战能力的神奇科技，威力要与黑洞无限接近，原理在现实中又要有点影子，总之让人在被忽悠了之后还大呼过瘾。

就拿《独立日》中瘫痪外星人战力的“电脑病毒”来说，放在今天，恐怕狗血程度可以同《洛杉矶之战》中一枚导弹就完爆外星指挥中心的情节相提并论，但在当时却能唬住不少人，因为电脑那时候还算是不为社会主流所认知的技术图腾。放到今天，那种“对着键盘一通胡敲就能解决一切问题”的黑客，也只能偶尔出现在某些国产电视剧中。《现代战争2》中使美军进入“混乱+视野为零+攻击不能”状态的ACS系统，估计就算是将编剧喊出来也说不出来它究竟是个什么东西，或者说，美军装备这么一个全称为“共计识别系统”的玩意儿纯粹是给自己添堵，它的功能完全就是围绕如何将自己整残而设计的：ACS可以控制整架战争机器的运作，美国人将自己的全部秘密和行动部署都一股脑丢入其中。当入侵发生后，全体美军坚决认为只有ACS传达来的才是正确的信息，至于成千上万种信息渠道，包括自己肉眼所看到的都被当成是尤里们通过心灵控制耍的阴谋诡计，总之一切都是浮云……还没到脑后插管的世界，山姆大叔的马仔们犯得着走火入魔到这个程度么。

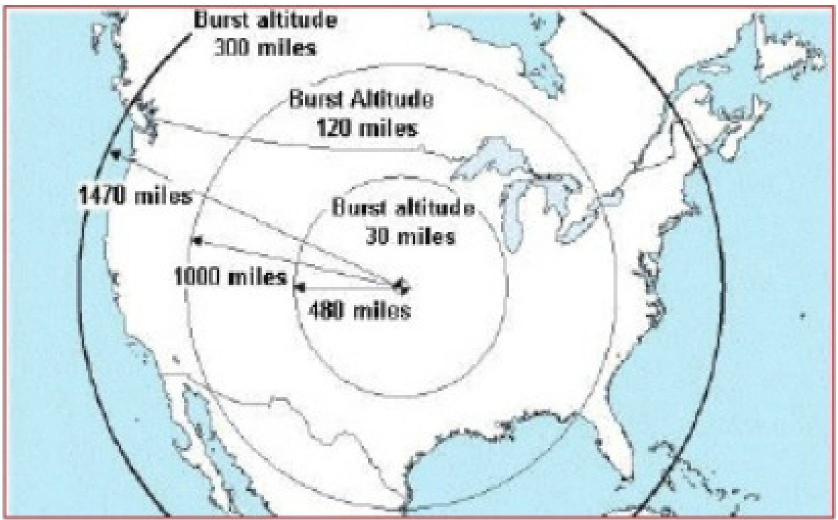
美军高度依赖技术化装备，这是他们的优势，同时一种武器也可以变成他们的死穴，这就是电磁脉冲（EMP）。核爆所产生的γ射线会以光速由爆点向四周辐射，和空气中的氧、氮原子相撞击，产生带负电的电子，产生极强的电磁场，这被俗称为电磁脉冲。这个电磁场可能会对用电设备或电子设备发生耦合，并产生具破坏性的电流和浪涌，对今日微米级别的超大规模集成电路而言是致命的，这一特性使得EMP成为了可以“秒杀”的王牌武器。

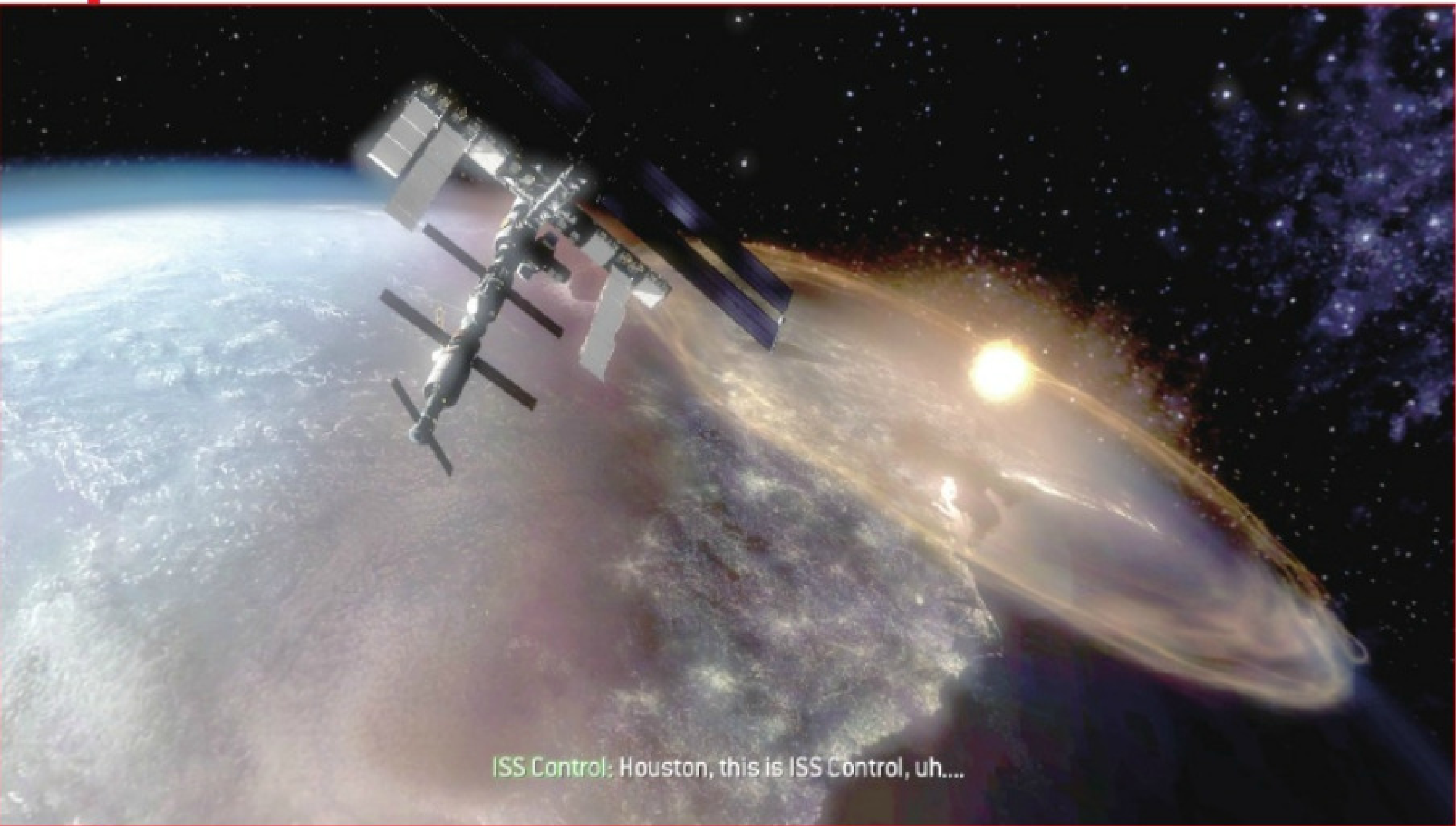
从对威力的描述上看，其实“自虐”题材对EMP的攻击范围并没有夸大之处：距地面100千米实施的100千吨核爆所产生的电磁脉冲，其破坏半径可以覆盖半个美国。高空核爆炸的几次试验已经揭示，核电磁脉冲效应的大小同核空爆高度的关系最大，当量并不是最重要的因素。上文提及的100千吨当量的核武器在500千米低轨道爆炸，足以释放出破坏整个中北美电子设备的恐怖能量。

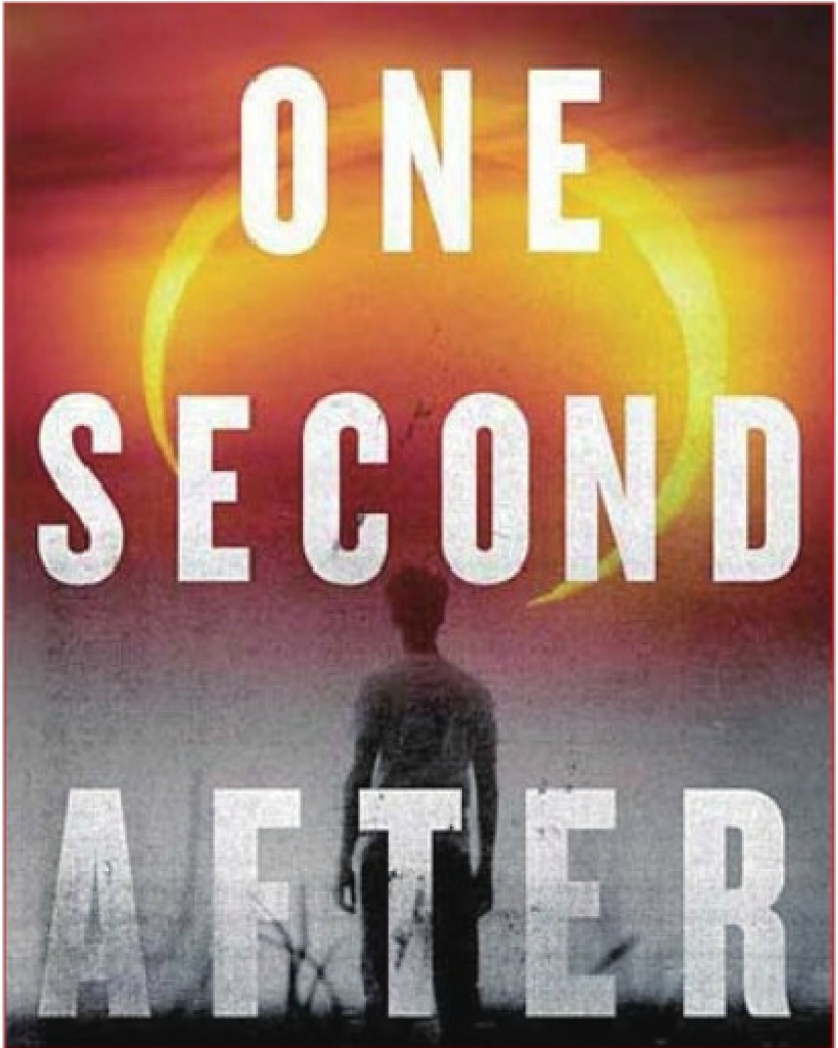
虽然核导向性EMP的破坏范围和效果都相当强大，但有个问题经常被编导们忽略——想用这一杀手锏的前提是对一个核大国率先使用核武器。对先发制人的一方而言，EMP的毁伤效能远远没有让蘑菇云在华盛顿纪念碑上空升起有效。如果EMP作用后依然想使用常规战争方式实施入侵，那么结果必然是悲剧性的。1983年的电视迷你剧《浩劫之后》（The Day After）是首部将EMP作为第一波攻击



（左上图）《末日之战》（EndWar）中美欧就拥有EMP武器，它类似于一个定向发射的大功率探照灯，可以定向造成地面一块区域电子设备的失灵
（左下图）《现代战争2》中于近地点爆炸的核弹，成功解除了华盛顿所遭受的俄军攻击，这次核爆所释放的EMP过于强大，以至于根本就不用电的ACOG瞄准镜都给弄瞎了（右上图）1997年，美国国家安全委员会发表的各种高度核爆所产生的EMP覆盖范围
（右下图）《浩劫之后》海报







武器的作品，就已经为敌方想好了一系列的“连击”方案：美国中部时间1984年9月16日下午3时38分，一枚百万吨当量的核弹在堪萨斯城高空爆炸，EMP瘫痪了北美防空指挥部和数个空军基地的运作，紧接而来的并不是漫天伞花的突袭画面，而是成铺天盖地之势砸向一个个军事基地的洲际导弹……

《现代战争2》中，Price大叔劫持俄军核潜艇，对着华盛顿发射了一枚洲际导弹，设定弹头在进入大气层之前空爆，利用EMP破坏了俄军的重型军械，从而使俄军同失去了制电磁权的美军回到了同一条起跑线上，这被不少玩家认为这是一种创新性的EMP使用手段：真空中无法传播冲击波，早期核辐射被臭氧层吸收，而大量高能粒子的动量非常可观，在近真空的情况下几乎无衰减即可返回地面，此时EMP的杀伤效能却可以得到最大化。太空爆核弹相对朝别国领土上直接扔而言，点燃全面核报复的可能性又有限。总之，用现在流行的话来说，叫做“环保+低碳”。看上去如此完美的使用方法，是否有大力推广的必要呢？

其实，太空核爆在将EMP的使用价值极限的同时，也会将它的不可控性发挥到极致。脉冲以无方向性的方式传送并覆盖整个行星区，带电威力容易被范艾伦辐射带所俘获，凡经过辐射带附近的卫星都会受到影响，带点粒子会在辐射带中停留很长一段时间，使世界各国的航天设备都无法使用这一空域。由于大气的运动速度远远慢于地球的自转，因此敌国上层空间由于核爆而产生的臭氧层空洞迟早会来到自己的头上，到时候也许那些战争狂人才能更好地品尝到自己所种下的苦果。

从实际影响上看，EMP显然可以对城市的基础设施带来毁灭性的影响，《现代战争2》和《分裂细胞——定罪》中，华盛顿两次遇袭后变成一片黑灯瞎火，这是最常见不过的景象了，不过军方是否会在一片电火花中乱作一团，这就不好说了。早在冷战时期，北约就有核袭击后依然保持军队运作的预案，其中就包括军官只需佩戴机械手表，航电、通讯等电设备都保留一套老式真空管的备用设备。今日以F-22为代表的新一代战机已经开始用光传飞控来代替传统的电传操纵方式，而且军用级电磁屏蔽的防护性能绝不像民用电子设备那样不堪一击——EMP穿越一般加固的地下军事掩体（钢筋混凝土），会额外损耗100万倍，穿越战时加装屏蔽网的军用设备，会损耗1～10亿倍，配合专业的防护设备，此时的实际效能已经无限接近于零了。最后的难题是出给入侵军的，由于EMP的影响范围很广，准备趁乱突袭的入侵军部队此时肯定也会暴露其半径以内，那么最坏的结果也是双方士兵脱离了一切技术装备玩原始对抗，而不是







美国人喜欢拿自己的地标性建筑物来诠释国破家亡的悲伤，自由女神像也就顺理成章地成为了重灾区





《国土防线》故事背景所描述的一边倒情景。

以孤独者的身份

上世纪六七十年代的以《奇爱博士》为代表的“美苏开战”影视题材，必然以“互种蘑菇”作为结局——在对等毁灭的恐怖平衡作用下，这是冷战一旦变“热”后必然的末日惨景。随着70年代后期华约军事力量的剧烈扩张，不但西欧人民对柏林墙东侧那6万辆坦克组成的铁甲洪流压力很大，大洋彼岸的美国人民也觉得苏联不用核武器也可以平推自己——之前美苏两方常规军力基本是对等的，没出现过这么离谱的差距。核战没有赢家，常规战争可以有，此时常规战争带给美国人的恐惧感反倒更浓，也更具有现实性，《赤色黎明》正是这一时代的产物。这部堪称美式自虐题材的鼻祖尽管预算不足、制作粗糙，但苏联的“阿拉斯加方面军”同古巴军队对美国进行的南北夹击，与《现代战争2》中的“美军定向脑残系统”相比，还算存在一定的逻辑真实性。

然而，让在科罗拉多小镇抵抗红军伞兵的那群高中生万万不能理解的是，不到30年后，美军就沦落到了连一个尚未解决温饱问题的蕞尔小邦也抵抗不住的境地，他们更不会想到，这样的题材居然可以大卖特卖。其实，美国人对“自虐”题材如此热衷，以至于发展到今天逮着谁都能虐自己、只要能满足自虐条件可以对任何合理性和逻辑性选择性失明的地步，并不是因为他们骨子里就存在自虐的基因，“自虐文化”的产生、发展和演变，其实反映出了美国人心态在过去30年中的变化。

这种自虐固然有现实威胁的影子（就连《国土防线》这种无厘头剧情，也在背景上点到了美国当下的经济危机和在中东陷入的军事泥潭），但它本身并不是一种居安思危式的自我反思，它的目的是娱乐。美国人敢于“自虐”的关键原因在于，那些银幕上和显示器中在自己领土上烧杀抢掠的野蛮侵略者，在现实中根本就威胁不到自己。因此本质上说，“自虐”并不是满足自虐狂们的受害者妄想，相反是一种极端的自大和自恋，一种对那些“潜在威胁”的不屑——至少在《国土防线》中，我们看不到《赤色黎明》所表达的对现实的恐惧。在开了这个头后，相信古巴、利比亚、伊朗、埃塞俄比亚，甚至是索马里海盗都很快可以成为完成美国人自虐梦想的工具粉墨登场，至于“合理性”，其实观众和玩家都可以选择性失明。

其实，嘴上念叨着“独孤求败”的家伙，其实他们根本就不想败，因为一旦败了，它带来的辨证否定显然就超出了自虐题材所能承载的。

越自虐，越欢乐，以孤独者的身份。









（左上图）苏联解体前后，美国人的心态出现了巨大的变化。来自《闪电行动——红河》
（左下图）将纽约变成一片断壁残垣的《孤岛危机2》，在911时期绝对是一部“反动透顶”的游戏
（右上、下图）自从《赤色黎明》之后，伞降几乎成了苏联（俄国）入侵的必备战术

PORTAL 2

传送门2

■辽宁 枫红一刀流

为什么要玩这款游戏

2007年发行的《传送门》（Portal）曾被全球超过30家媒体杂志评为年度游戏，赢得超过70项业界奖项。这部续作在4年之后粉墨登场，剧情简洁语言幽默，风格清新节奏明快，花样翻新毫无冷场，给玩家带来不少的惊喜兴奋，也让媒体不吝赞美之辞。Gamespot给出9.0的分数，IGN评予9.5的高分，足见其品质之高。

继承前作独具匠心的创意并发扬光大，它有别于其他杀戮为重点的射击游戏，而是将动作和解谜为重心，自始至终没有重复和枯燥的感觉，几乎每一篇章都会添加新元素，让人感觉新鲜和神奇，思路也随之拓展。

解决谜题，不但需要清晰的头脑，还要有敏捷的反应和操作，有时需要在空中来变更传送门的位置，操作的时间有所限制。无论谜题有多难和多复杂，解法都是唯一和合理的，只有冷静的思考和反复的尝试，才能在这个光圈科学实验室里所向披靡。如果你是一个新手，只需把玩半个小时就会被它所吸引，然后沉醉于此，一个房间一个房间的探索下去……

极品 总评 9.0

大众软件游戏分级 POPSOFT 推荐级

制作	Valve Software
发行	Valve Software
类型	动作射击
语种	英/中

游戏性 Gameplay	9.5
上手精通 Difficulty	8.8
画面 Graphics	9.0
音效 Sound	9.6
创新 Creativity	9.5
剧情 Story	7.5

第1章、初露锋芒



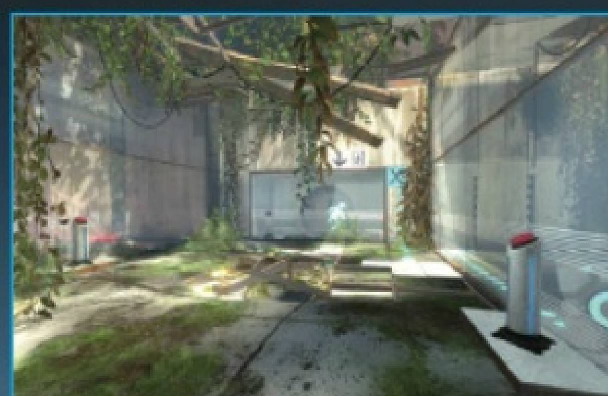
01 作为测试候选人的Chell从宿舍醒来，广播员告诉她已经沉睡了50天，按规定被定时唤醒，进行强制的身心健康运动。按提示望望天花板，再瞧瞧地板，绕到床边朝壁画看3秒钟。锻炼完成，上床继续睡觉。



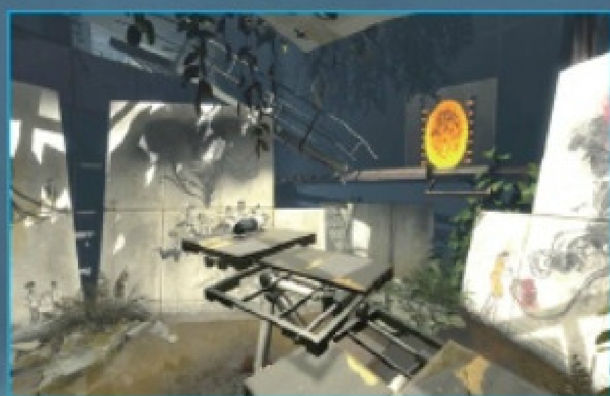
02 再度醒来已是多年以后，空气中弥漫着腐败的味道，房间里破乱不堪。这时传来敲门声，开门后一只球形机器人沿着屋顶的轨道滑了进来。他叫Wheatley，准备带Chell逃离这个地方，因为反应堆的防护已失效，释放的能量将熔毁这个地方。Wheatley没入天花板操纵吊车将整间屋子吊了起来，磕磕碰碰的穿越建筑废墟，朝着旧的测试基地行进。途中的Wheatley唠唠叨叨，说这里除Chell之外的所有测试者都已挂掉了。



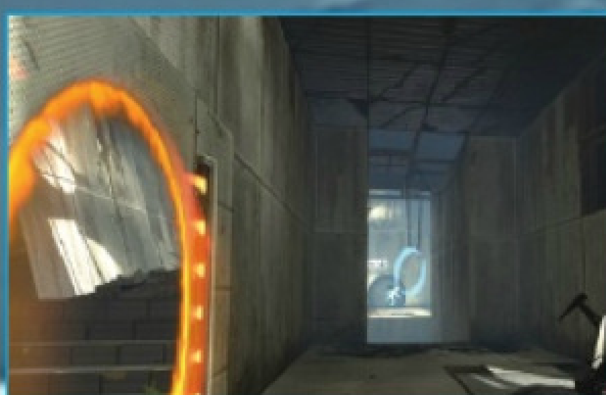
03 撞开一堵墙壁掉落房间，从墙上的橙色传送门出去，拾取地上的方块放到踏板上打开机械门，出去乘电梯下楼。



04 前面是3个房间，按下按钮能打开对应房间的蓝色传送门，由身后的橙色的传送门能进到蓝门的房间。先按右侧按钮，进到右侧房间拿方块；再按左侧按钮，进左侧房间将他放到踏板上，开启中间房间的机械门；最后按中央按钮，进到中央房间离开。

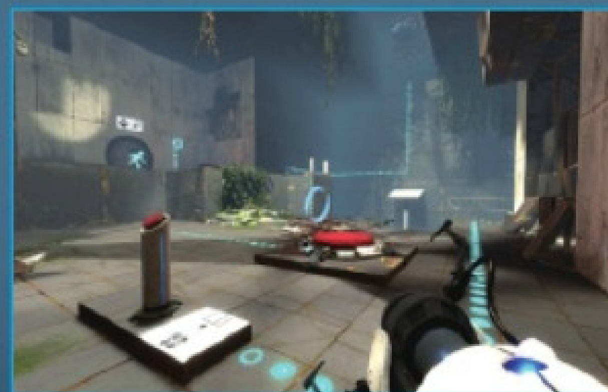


05 乘电梯下去与Wheatley会合，他说房间中央有把传送门枪，要过去拿枪的时候脚底发生塌陷，连人带枪坠落到水道中，拾起枪随便朝白墙开道蓝色传送门到上层。初期的这支枪只能开蓝色传送门，而橙门都是固定的。



06 这个地方看到对面平台的出口标志，在对面墙壁开道蓝传送门，从旁边的橙传送门出去就到达对面平台了。体会蓝橙两种门互为出入的关系，它是此后进行各种跳跃传送的根本。接下来的谜题也很简单，跳到坑里拾方块，再开道蓝传送门出来，将它放到踏板上开机械门。

07 这里地上有2只踏板，前方是一道机械门，上方一道橙传送门。这里需要2只方块来开机械门，一只在坑里，一只在与橙传送门相对的平台上，由橙传送门那里朝对面平台开道蓝传送门过去。收集到2只方块开机械门出去，看到天花板上有道橙传送门，开蓝传送门掉落下来，被玻璃窗挡住，穿出废墟找电梯。



08 在地上开道蓝传送门跳入房间，先按前面的按钮，一角平台上出现方块，在方块下面开蓝传送门，它会掉落到Chell所站的地板，拾取它放到踏板升起楼梯。平台上有2只按钮，先在一侧的斜台上开蓝传送门，按左边按钮，稍后再按右边按钮，会有方块掉落到刚铺开的桥上，过去拾取它放到踏板打开机械门。

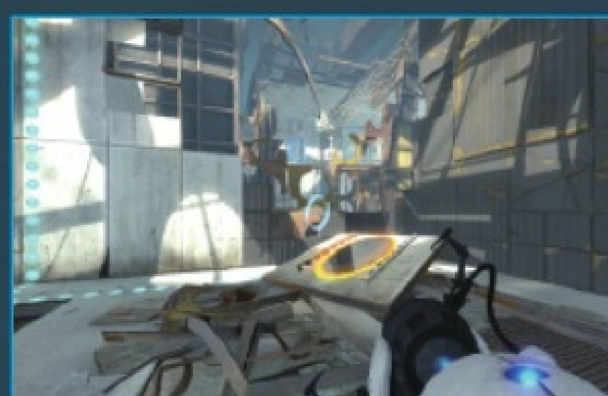


09 出电梯开道蓝传送门跳落房间，左边的玻璃罩里有方块，地面是深坑。在坑底开蓝传送门，利用重力加速冲到房间高台上，利用玻璃上的圆孔在方块底部开蓝传送门，它掉落到地面上，再重新在坑底开蓝传送门，带着方块跳下去再冲上高台，在踏板上放方块打开机械门。





10 这个房间左前方平台有方块，坑底有道橙传送门，先在左边的斜坡上开道蓝传送门（1），纵身跳入橙传送门，会落到方块所在平台上。拿方块下来，在白色墙壁图示位置开蓝传送门（2），带方块跳橙传送门到达红色踏板附近。将方块放到踏板上升起一道平台，再跳橙传送门落到那道平台上。



11 往前看到隔壁的Wheatley，身前有道橙传送门，在他身后的墙壁开蓝传送门跳过去会合。他从机械手上摔落地面，将他放到旁边的机械手上，他说会害羞。转身等他打开一道暗门，带着他穿过户外废墟到中央控制室。



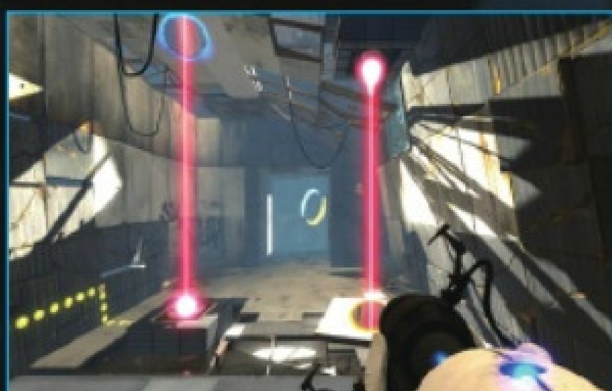
12 Wheatley粗心大意的碰到了无数的开关和按钮，将前作中打败的GLaDOS给复活了，她将本身没有行动能力的Wheatley抛到了一边，又把Chell扔进了焚化炉。



13 沿通道前行拿到传送门枪，它可以同时开橙蓝两道门，鼠标左键为蓝，右键为橙，只须在两处白色的墙壁就可开门实现跳跃。穿过凌乱的通道，找电梯过关。

操作键位：
移动：WSAD
跳跃：空格
下蹲：Ctrl
射击蓝色传送门：鼠标左键
射击橙色传送门：鼠标右键
使用物品：E
缩放：鼠标中键
截图：F5
快速存档：F6
快速读档：F7
暂停游戏：Pause

第2章 冷启动



14 来到这个房间，空中投下一道激光线，先站到水里的升降台上，在激光的下边开道橙传送门，再在另边的天花板上开蓝传送门，这样激光线激活开关，脚底的升降台升上来。



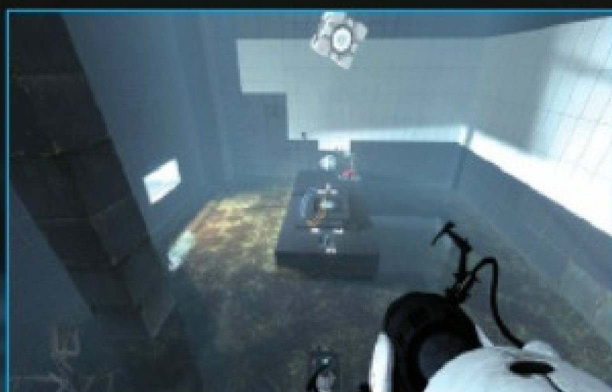
15 下一房间跳过激光线，左边的屋里有方块，在墙壁和地面开传送门进去拿方块，如图折射地上的激光升起楼梯。上平台后，在身旁地板和那个方块下面开传送门拿到方块，放到踏板开机械门。



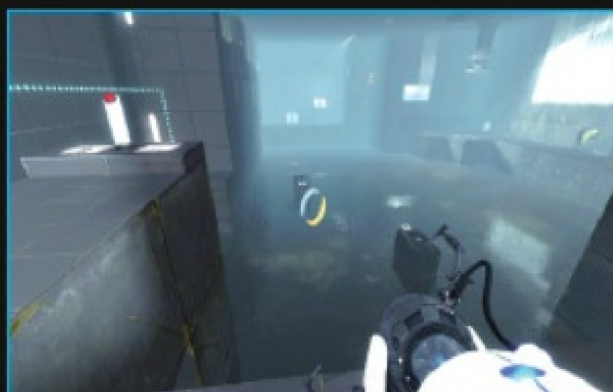
16 下一房间，需要2道激光线分别激活开关才能开机械门。先跳到平台上拿方块，注意这种方块与之前的不同，是带折射透镜的，可以将改变激光线的方向。在屋顶开道传送门落身到中央平台，用方块将激光线折射到墙壁激活第1道开关。跳到第2道开关下面的平台，在高处激光线末端的墙壁和平台地面开传送门，激光线激活第2道开关。



17 这个房间下部充满了水，左边是有按钮的平台，空中的玻璃罩里有方块。先在身后的墙壁正中央开道传送门，使它正对墙壁上的那道开关，再在左侧平台的墙壁开另一道传送门，跳过去按下按钮拿方块。这时在激光线的末端开道传送门，如此激光线交叉成十字，激活墙上开关启动一道来回移动的平台。带方块上移动平台，跳过激光线到出口，在踏板放方块开机械门。



18 这个房间里有两个跳板，先跳到对面平台操作按钮，水中的踏板弹起方块，拿捏好时间用跳板纵到空中拿方块，再跳回来将方块放到踏板上开机械门。



19 这个房间有连续的跳板，方块就在第1块跳板上方的空中玻璃罩里。先用跳板到达水边平台，这里有2道斜面平台，再开传送门到达对岸。到上层平台看到墙壁旁边有道踏板，在对面两道斜面平台上开传送门，操作按钮放落方块，它经由跳板、两道传送门、跳板弹送过来，接住它。再在右边墙壁和踏板的上方开传送门，将方块扔进去压住踏板打开机械门。



20 进到房间先过去拿方块，用它阻住激光线降落升降机。站到升降机上，再在方块下面开道传送门，让它落到别处使激光通行无碍，这样升降机会一直升到上方平台。



21 这里有两道斜面平台，先在右侧的平台上开传送门，将下面的方块送上来。带着方块往底层的传送门跳，利用重力加速到达有踏板的平台，将方块放上去，上方升起一道平台。在左侧斜面平台上开传送门，再往底层的传送门跳一次，加速坠落到高处平台上离开。



22 本关最后的房间，中间有道屏障，先过去按下按钮掉落方块，在方块这边的墙壁开道传送门，透过圆孔在屏障的另一边墙壁开一道传送门，带着方块走进去。用方块将激光线折射到对面墙壁的开关上，穿过打开的机械门过关。

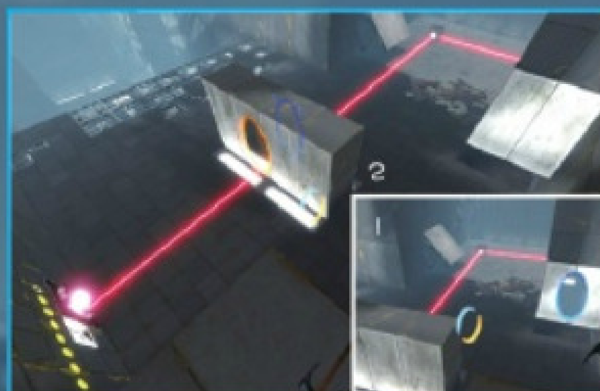
第3章、回归



23 这个房间有跳板，在图示位置的天花板上开2道传送门，踩跳板弹上去，落身到高处平台。这里需要试跳2次，GLaDOS会将天花板降低。



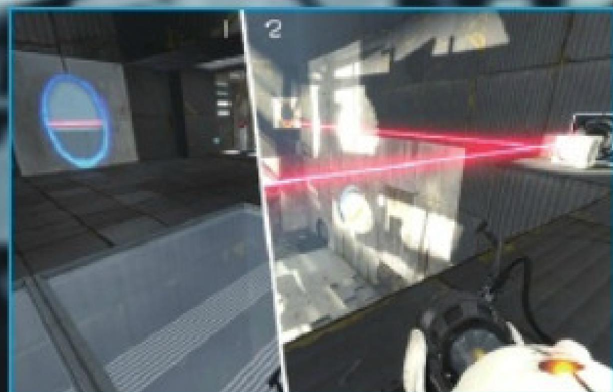
24 上来看到左边高台上有按钮，在右边墙角的斜面平台上开道传送门（1），返回去踩跳板，从传送门飞到高台按下按钮，对面的平台掉落方块。再在左边斜面平台上开传送门（2），回去踩跳板跳到右侧平台拿到方块。



25 用方块将激光线投射到中央那堵墙壁的中央，然后在旁边的斜面平台上开道传送门（1），踩踏板跳到出口的平台。在墙壁的两侧开传送门（2），激光线激活开关打开出口的机械门。



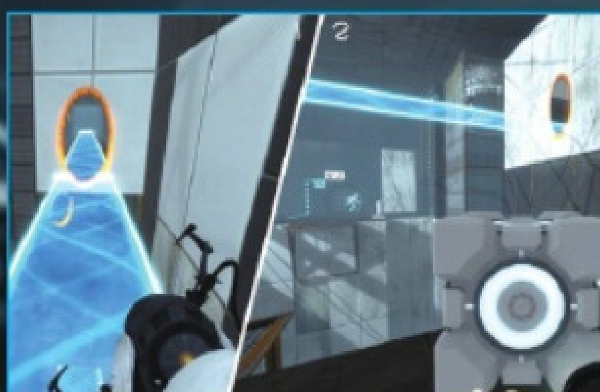
26 先用跳板弹到激光线旁的平台，在图示位置开一道传送门，再在下层的地板上开另一道传送门纵身跳下去，利用重力加速到达有方块的平台。拿到方块用跳板返回平台将激光线阻断，身后的玻璃挡板倒下，如此用跳板弹跳到更高的地方。



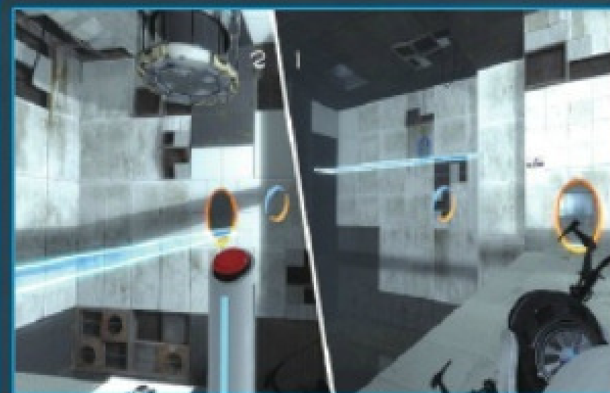
27 按下按钮放落一只可以折射光线的方块，它会被跳板弹上来，在图示位置开一道传送门（1），然后带着这只方块回到激光线那里，用它将激光线折射90度角，在对面的墙壁开道传送门（2）。这样高处的一块玻璃挡板倒下，空中的障碍全部清除掉。带着那块不能折射光线的方块回到底层，利用几处跳板一路弹跳到达出口平台，将方块放到踏板上开机械门。



28 这里出现了新元素——蓝色光桥，在墙上开两道传送门，就可铺出一道横越到出口平台的光桥了。按下按钮，在玻璃罩里不断掉落下方块。



29 站到光桥上，面对白色墙壁开传送门，落身到新铺成的光桥上（1），用此方法绕到后面接住掉落的方块，再从光桥末端的传送门回到平台上。如图所示，在正对踏板平台的墙壁上开道传送门（2），过去将方块放到踏板上打开机械门。



30 这个房间开始要做的，是在身边和光桥旁的墙壁开传送门，站到光桥再在末端的墙壁上开传送门，这样就能将光桥引到开始的位置（1）。在玻璃罩下面的墙壁开传送门，再按下按钮放落方块，它会被下面铺成的光桥接住（2）。拿到方块，在池塘的墙壁开传送门，在池塘的水面上铺成光桥，到达到出口平台，放方块到踏板开机械门。





31 往前会遇到自动枪塔，解决它们的方法很简单，在它们底部开传送门扔到别处，或者用传送门抄到它身后将之放倒，它乱扫一阵就会自动关闭。



32 这里的自动枪塔密集，要分别在墙壁和它们的头顶开传送门，将方块扔进传送门将它们砸倒。最后将方块放上踏板开机械门。



33 这个房间是要利用折射方块和传送门将激光线分别投射到地面的3个开关上面，如图所示打开出口的机械门。



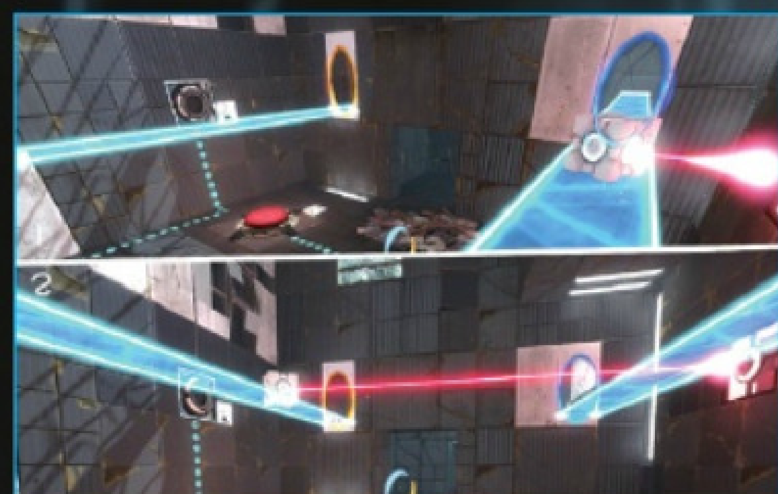
34 这里的自动枪塔密集，要分别在墙壁和它们的头顶开传送门，将方块扔进传送门将它们砸倒。最后将方块放上踏板开机械门。



35 来到跳板这里，在上方墙壁开传送门（1），使光桥成为屏障，这样起跳后会被挡落到高处平台上。沿平台前行望到下面的4只枪塔（2），跳到它们中间的方块上，将它们全部放倒，然后将方块放到踏板上开启机械门。迅速用光桥挡住门口两只枪塔，逼近后解除光桥冲出去。

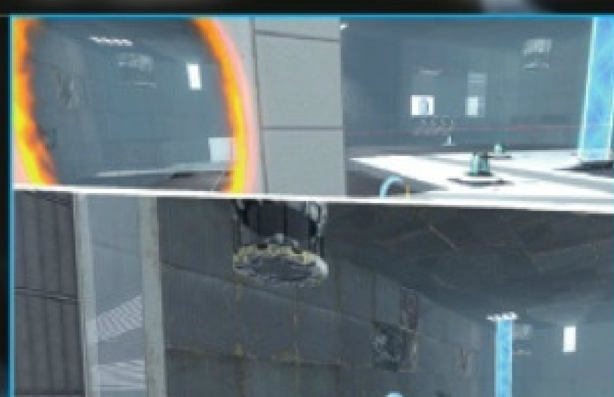


36 如图所示，在地面和墙壁上开2道传送门，再站到踏板上，出现的激光线会摧毁一排3只自动枪塔（1）。过去拿普通方块放到踏板上，用折射方块来改变激光方向，摧毁隔壁剩余的枪塔，激活墙上的开关打开屏障离开。



37 通往出口平台的升降机须挡住激光线才能落到下方，先开传送门到光桥，再在图标位置开传送门，将方块放到红色踏板上方的光桥上，正好阻住激光线。过去站到升降机上，再移走光桥使方块掉落到下方的踏板上，开启机械门。同时激光线激活墙上开关，升降机启动。

第4章、惊喜



38 穿过一个意外“惊喜”的房间来到这座大厅，在远处平台开传送门过去（1），来到枪塔的左后方。然后在光桥引到如图的位置形成屏障（2），这样启动左边按钮的时候，掉落的2个折射方块被跳板弹到前面平台而不会掉落水中。



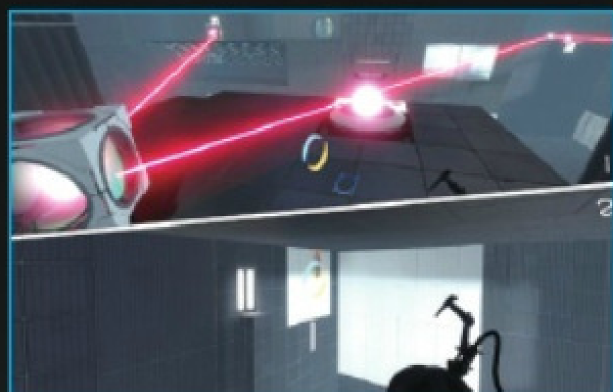
39 回到激光线那边，先折射激光线摧毁枪塔，然后摆放2只方块将激光折射到5只开关上去。第1只方块射到2只，第2只方块射到余下的3只，打开出口的机械门，铺光桥过去。



40 来到大房间，先跳落地面拾方块，开传送门跳到第1道平台将激光线折射到对面的第2道平台的开关上（1），再如图开传送门（2），纵身跳到平台拿另一只方块。



41 在图示的地面和跳板的上方开2道传送门（1），带着方块跳下去，会被跳板弹到高空中。在弹出地面的瞬间松开方块，在图示位置开道传送门（2），再接住方块，如此被传送到方才激光线射到的平台上。注意，这种传送方法在这个房间还会用到2次。



42 用方块将激光折射到对面第3道平台的开关上，然后再用之前的方法弹跳到空中拿最后的方块，用它将激光折射到出口平台摧毁成群的枪塔，再投射到最后的开关上（1），最后用之前方法弹跳到空中，在图示位置（2）开传送门，跳到出口平台离开。



43 这个房间要分别将3道激光线投射到出口附近的3只开关上去，如图示开传送门并摆放折射方块即可。



44 来到这个房间，在左上方开传送门引出光桥，位于空中玻璃罩的下方（1）。来到高处光桥按下按钮，正要过去拾取方块时电源被切断，掉落地面后遇到Wheatley，他叫Chell赶快逃走。一路狂奔，途中GLaDOS试图引诱Chell继续测试，如果从命会被神经毒气解决掉，因此光桥这里千万不要过去（2）。

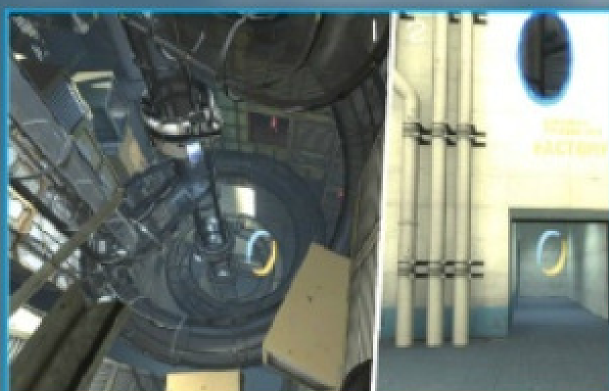


45 途中会遇到一些自动枪塔，绕到背后放倒，或者在它们脚下开个传送门。一路沿着Wheatley的轨道方向逃去，最后上电梯过关。

第5章、逃离



46 电梯门没能完全打开，开传送门出去。跟着Wheatley前行不远会断掉电源，这时他会用灯光为Chell引路，从断桥和传送带处跳下去。在距离较远、有白墙的地方须用传送门来实现空间跳跃。



47 这里的螺旋管道可以直接跳下去，然后开传送门到达上方通道。



48 传输带这里在上方开传送门跳上去（1），然后利用管道和箱子跳到另一边的通道上。来到靶场，在墙壁和人偶枪靶后面的天花板开传送门（2），跳落到枪靶的后边。再在对面平台墙壁开传送门，等传送带上哑掉的枪塔过来，在枪靶后面的挡板上开另一道传送门，到达对面平台。



49 这里是枪塔生产线的检查站，经过扫描和对比，良品通行，废品会被扔到后面的垃圾箱里。站在天桥上接住扔过来的一件废品，然后前往控制室，这时Wheatley会黑掉样本间的玻璃，开传送门进去，用废品将里边的良品扫描样本替换掉，如此生产线会扔掉良品，而将废品保留下来。



50 找到神经毒气发生器，乘电梯到上层，这里有道切割钢板的激光线，用按钮开门并停掉运输线，在激光的末端墙壁开道传送门（1）。来到发生器的上层，在附近移动的面板上开另一道传送门，投射的激光线将所有的管道给切断（2），如此发生器发生爆炸毁掉。和Wheatley会合，两者同时被吸入传输管道，不过Wheatley走错了路线。



51 Chell孤身跳出管道，上楼梯在远处的天花板上开传送门跳下去，结果掉进了GLaDOS设计的陷阱被其俘虏。她要用枪塔来处决Chell，没枪塔是坏掉的；又要释放神经毒气，Wheatley却从管道飞了出来，并撞碎了周围护罩的玻璃。





52 现在准备用Wheatley来替换GLaDOS的控制核心，从地上拿起Wheatley放到地上的控制器上，然后传送到另一边去启动替换按钮。按钮周围有重重防御，先在墙壁开传送门过去，再分别在两侧墙壁开传送门，这样那些挡板就来不及阻挡了。

53 经过一番改造，Wheatley成功的控制了GLaDOS的庞大躯体，他叫来电梯要Chell逃走，他会从这堆机器里弹射出来和Chell会合。然而刚刚体验到强大的美妙感觉，使他很快改变了主意，决定留在这里主宰一切。这时GLaDOS告诉他，他只是一群科学家用来抑制她思考速度的白痴肿瘤，这个说法让Wheatley极其恼怒，将GLaDOS的核心芯片装在了一只土豆里扔进电梯，随后将整部电梯砸下去……

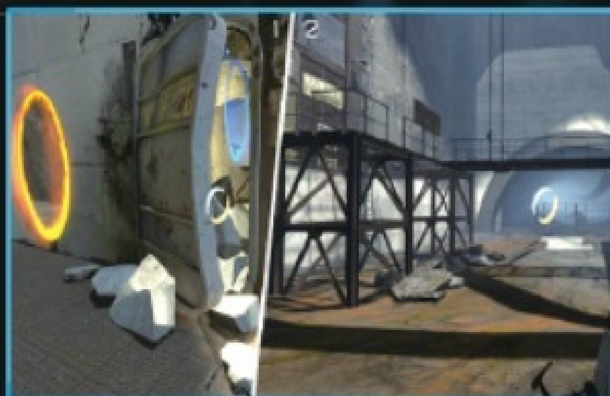
第6章、降亡



54 Chell坠落到最底层，看到载有GLaDOS的那只土豆被飞鸟抓走了，于是开传送门穿越这片废墟地带。如图（2）处能传送的地方较难发现，传送上去再往远处望，左前方的建筑墙壁还能开传送门。过去后再往下方瞧，有道墙壁能开传送门，重新进入废墟地带。



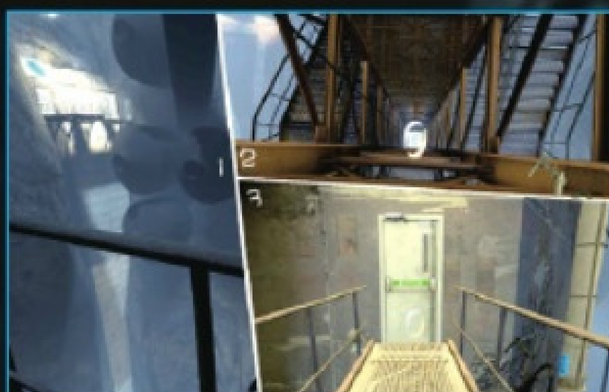
55 穿过一条狭长的峡谷找到硕大的圆门，在门两侧各有一间控制室，需要很快的按动2只按钮才能开启大门，于是在两边控制室的墙上开传送门，迅速的按下2只按钮。



56 进入大门跑到2层平台，找到一扇扭曲变形的铁门，透过门缝在里边开传送门进入。来到大厅，听到“光圈科学”负责人Johnson和助手Caroline的欢迎致辞，他们将对Chell进行连串的科学测试。



57 先开传送门到达最高层平台，然后往下方看，分别在地面和斜面平台上开传送门，纵身穿过传送门，用重力加速飞跃到中层平台上，穿过房间沿乘电梯到达铁塔的顶层。



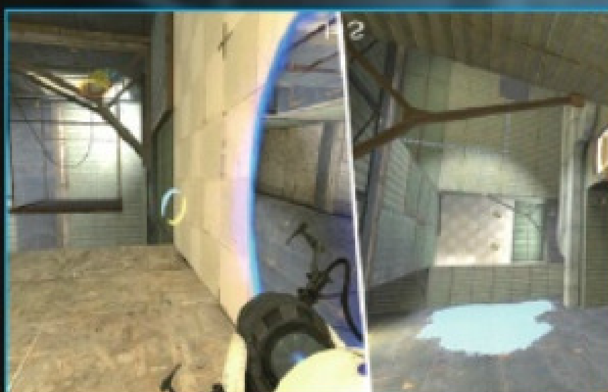
58 先在山崖的白色屋顶开一道传送门（1），然后沿楼梯下2层，透过深井在铁塔的底部开另一道传送门（2），纵身跳下，飞落到远处的断桥上（3）。



59 进控制室推开关启动设备，然后在身边和高处墙壁开传送门到达顶层平台。来到外面，沿着管道走到电梯里。



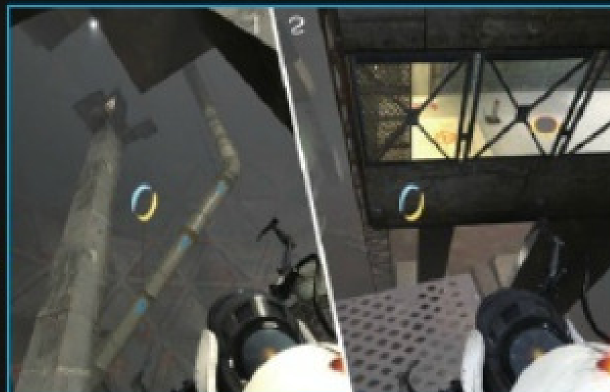
60 这个房间增加新元素，能够让人弹跳的蓝色凝胶。跳过胶池用传送门到达高层，再用蓝胶跳到对面平台，按下按钮掉落方块。带着方块回到平台放到踏板上开机械门。



61 这个房间先跳到一侧平台上，在墙壁开道传送门，再在移动平台的上方开另一道传送门，纵身跳到移动平台过去拿方块，回来将方块放到踏板上，这样高处出现可以开传送门的白墙，用它作为传送门的出口，利用地面的蓝胶跳到对面高台。



62 利用两侧墙壁的蓝胶弹跳到对面平台拿方块，再跳回将它放到踏板上，这时在房间更高处出现另一道可开传送门的白墙，用它作为传送门的出口，利用地面的蓝胶弹跳到对面高台上，乘电梯离开。



63 从电梯出来跳下去，利用水面的残骸走过去，然后在一根高高的柱顶开传送门上去（1），再往一侧望到灯火通明的测试房间，在地上开传送门进去（2）。



64 在管道的下方开道传送门，按下按钮从管道释放成团的蓝胶。再在平台旁边的墙壁开另一道传送门，如此蓝胶会涂在地上，用它跳到前面的平台上。



65 在地面上开传送门，等胶滴升空时再换地开传送门，这样胶液会涂满地面，如此可以跳到对面的高台上。在斜面平台上开传送门，它将蓝胶射到对面的平台上，然后在地面开另一道传送门跳下去，利用重力加速度和蓝胶的弹跳力，到达远处的出口。



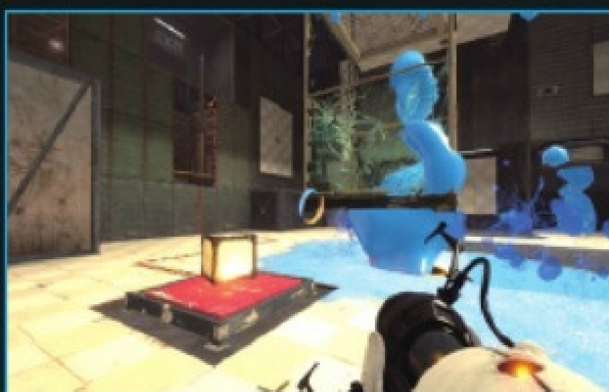
66 进到屋子，正面墙上有按钮，先在胶滴下边开道传送门，将按钮下方地面涂上胶，再在左侧的斜面平台上开传送门，胶滴会被弹到右侧平台底部，不过被泻下的污水冲刷掉。踩蓝胶跳上去按下按钮关闭空中的污水，这样就能利用地上的蓝胶跳到右侧平台了。

67 来到隔壁，在蓝胶滴下边和斜面平台上开传送门，胶滴被涂到高处墙壁上。再将自己传送到高处铁架上，在地面开道传送门纵身跳下，使用重力加速飞上墙壁，再借助蓝胶的弹力飞到高处平台。

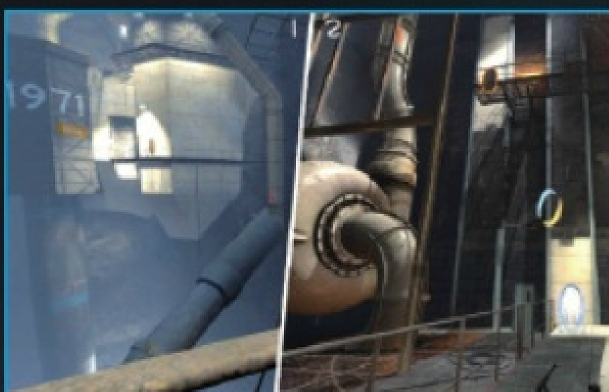




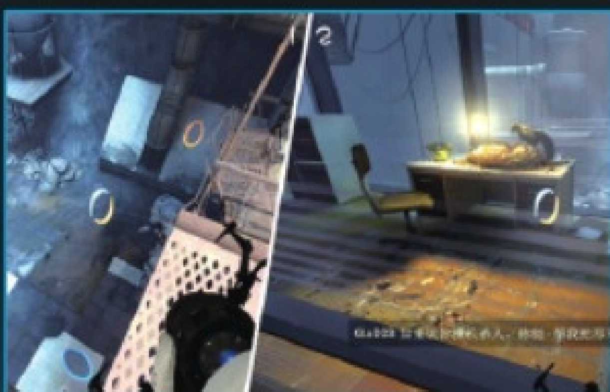
68 如图在左边的白墙上开传送门，使蓝胶涂在右边的斜面上，再在地下开道传送门跳下去，用重力加速和斜坡的蓝胶弹跳到更高平台，利用传送门到达高处的房间。



69 下一房间有2根管道分别倾泻着蓝胶和污水，先将蓝胶引到中央的玻璃笼子下面，它会冲起里面的方块撞碎周围的玻璃飞出去，由于沾染了蓝胶四处碰撞，追过去拿到它，再跑到污水处清洗干净，放到踏板上落下升降梯。跳到上面的电梯，再在踏板附近的地板上开传送门，方块沾上蓝胶会弹开，如此启动升降梯。



70 出电梯在左方远处的建筑墙上开传送门（1），再到走廊墙壁开另一道传送门穿过去。进到屋里，开2道传送门到达高处平台（2）。然后走到平台末端，在地面开2道传送门，弹跳到高空中的时候在对面墙壁开传送门。在控制室拉下2只开关，穿门来到户外。

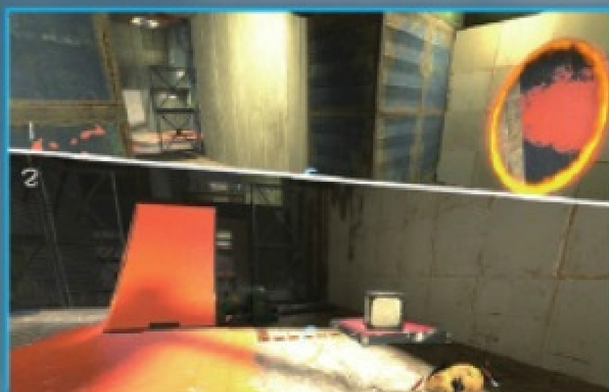


71 先传送到高处平台，如图所示开2道传送门（1），纵身跳下去，飞到控制室的门口。在控制室的鸟巢里找到那只土豆（2），GLaDOS说Wheatley那个白痴正要将这个地方炸掉，除非将她安装回原来的身体里才能挽回这一切。拿起土豆来到外面，再次到高台，面对电梯，分别在身后的墙壁和地面开传送门，然后纵身跳下去，利用重力加速跳到电梯的平台上。

第7章、重逢



72 先传送到高处平台，然后在管道下方和墙壁处开传送门，按下按钮后将橙色凝胶喷涂在地面上，这种凝胶可以快速滑动，滑上斜坡飞跃到前面的走廊里。



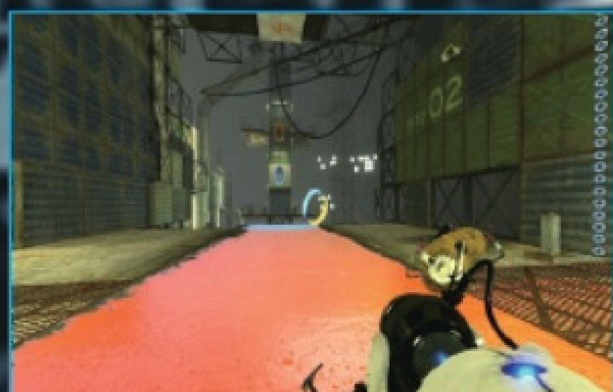
73 在走廊墙壁上开传送门，在之前房间的天花板开另一道传送门（1），回到房间的平台上，将传送门开到管道下方再按下按钮，橙胶会被喷涂到走廊里，返回走廊冲到对面有方块的地方。拿方块返回之前的房间，将方块压到踏板上，地面上的斜坡仰起更大的角度（2），如此飞到更高的平台。



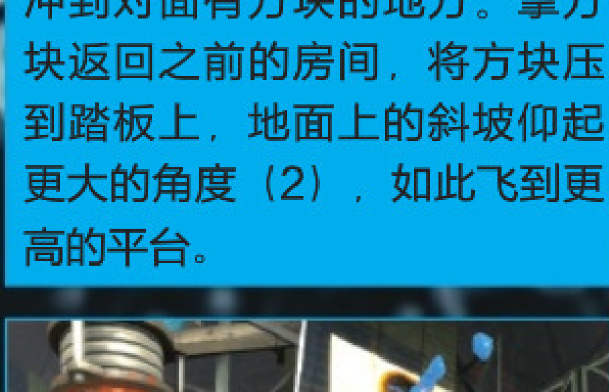
74 这里也有橙蓝2条管道，先将对面平台上涂满橙胶（1），然后再在斜面上开传送门，使蓝胶从上面喷涂到高处的斜面平台上（2），然后如图示开传送门（3），冲过传送门飞到远处有方块的平台上。



75 这里有蓝橙两种凝胶管道，先在对面平台的白墙上开传送门，将地上涂满橙色凝胶，再在天花板上开传送门，在末端涂上蓝色凝胶。如此滑行到末端起跳，纵身飞到对面的平台上。



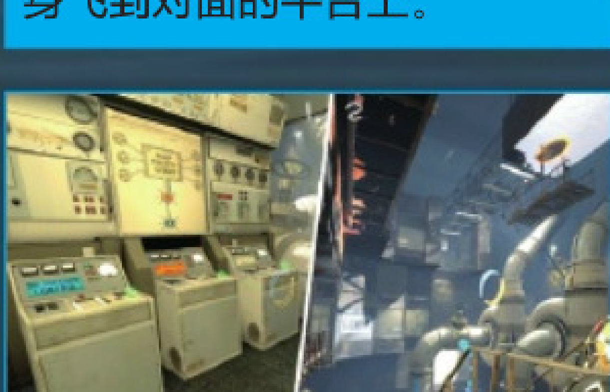
76 先开传送门到高层平台，然后开传送门回到铺有橙色凝胶的跑道上，如图示这样开门，冲过去起跳，可直接飞到远方的电梯平台上。



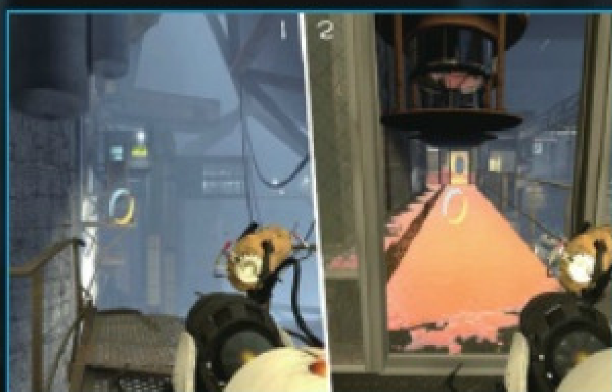
77 这里的按钮在高空中，在它的下方开道传送门（1），再在之前房间的涂胶跑道末端墙壁开道传送门（2），利用滑行的速度穿过传送门，跃起按到按钮开门。



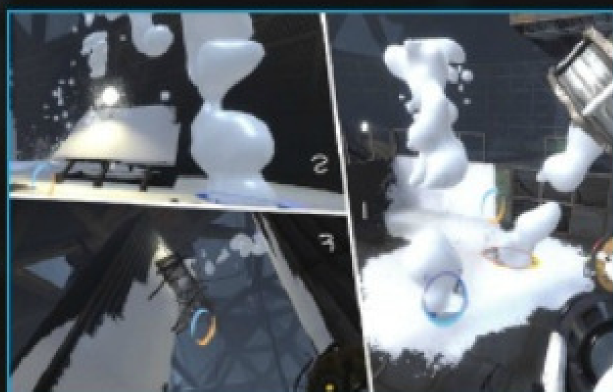
78 用传送门返回到最初平台，找到图示的平台，开传送门在上面的平台喷涂蓝色凝胶（1）。前往那道平台将方块置于踏板上，涂上蓝胶的平台旋转朝上，然后去左上远方平台（2）。在斜坡上涂满橙胶，保留这道传送门（3）。返回到之前那条铺满橙胶的跑道上，冲过去直接跳到电梯处。



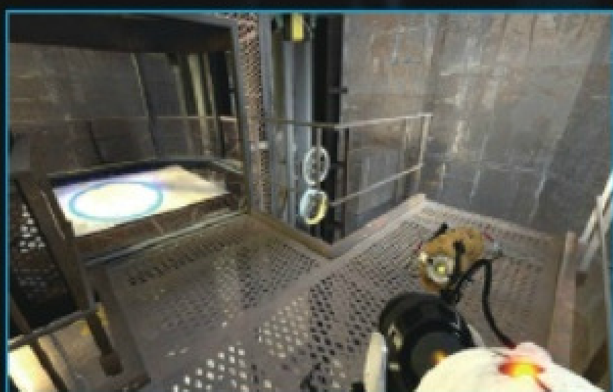
79 经过简单的传送来到控制室，将3只拉杆全部推下去，回去的路上有机关运作，开传送门跳过去。在头顶有白色凝胶的地方开传送门上到悬吊的平台，再利用地面的蓝色凝胶弹跳到对面的房间。



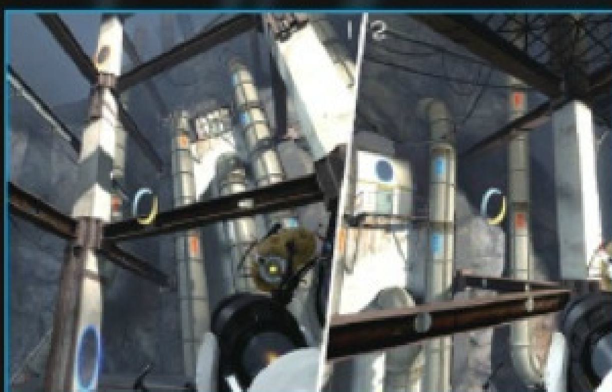
80 沿着涂满橙胶的通道冲过机关，到户外平台看到前方的梯子断掉了（1），于是在身后墙壁开道传送门，返回到涂满橙胶的房间，在对面墙壁开另一道传送门（2），快速冲过去，到达断梯上。进到办公区，到右边屋里找开关开门，出去找到电梯。



81 来到喷吐白色凝胶的地方，凡是有白胶的地方都可开传送门，将白胶涂到各处（1）。传送到隔壁的院子里，将这个斜面平台上涂满白胶（2），然后再往两根立柱间的墙壁涂上去（3），开传送门到达柱子顶部的平台。在方才涂上白胶的斜面和地面分别开传送门，纵身跳下去……



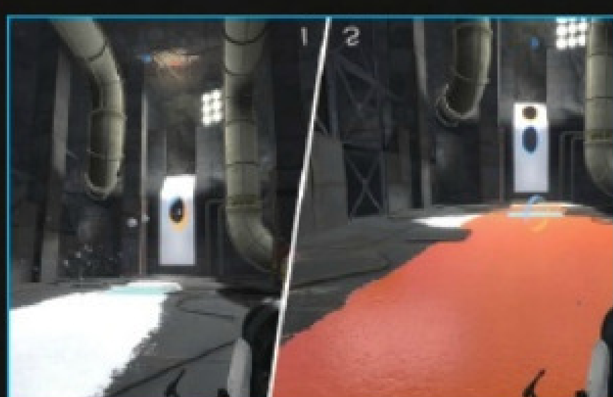
82 这里的电梯井很高，先来到电梯的位置，在电梯底部开道蓝传送门，然后再走到平台边缘在底部开橙传送门，纵身跃入。飞到空中看到两侧可开传送门的地方，随便哪个开橙色传送门，飞到更高处找到一道斜面平台，在上面开蓝色传送门，如此便飞到出口位置。



83 这里先传送到高处横梁上（1），这时看到山崖处有斜顶的屋子，在斜面上开传送门（2），在底部地面开另一道传送门，纵身跃下，飞身到达高处平台。



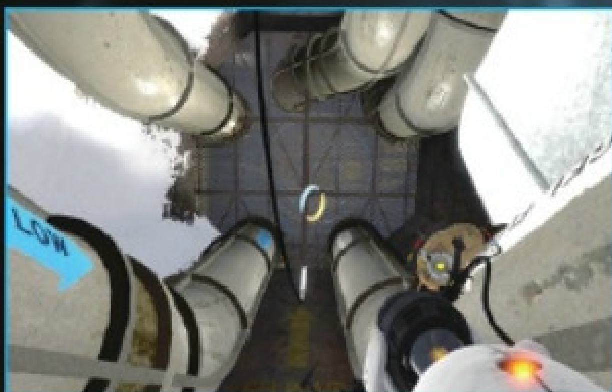
84 这里有滴落的蓝色胶滴，在胶滴下面和斜顶开传送门，蓝胶被弹了过来，涂在平台的一道斜坡上（1），再使用重力加速从屋顶弹出来，经过斜坡的弹跳到达更高层的平台。在白色的地面开传送门（2），返回下层使用重力加速弹跳到高空，在前面平台地板上开传送门过去（3）。



85 下一房间有橙蓝白3种凝胶，先将白胶涂到前面的墙壁和地面（1），然后再涂上橙胶，然后如图开2道传送门（2），冲进去跳到高处平台。



86 这里先在地面开传送门，用白胶涂到天花板上。再在天花板开传送门，将蓝胶涂到地面上。返回下层再跑一遍，这样可利用地面的蓝胶弹跳到远处的平台。



87 这里有白色凝胶，将它引到上方的斜台上，白胶很快将整座井道涂满，在最高处开传送门跳上去。沿着管道前行，透过隔网看到另一房间，开传送门进去。



88 先开传送门到上方天桥，站到边缘观望，左前方是间控制室，在右上方的墙壁上开传送门，然后在底部地面开另一道传送门，利用重力加速飞身跃到控制室处。按下按钮后穹顶打开，空中降落一道平台，随着它前返回测试区。

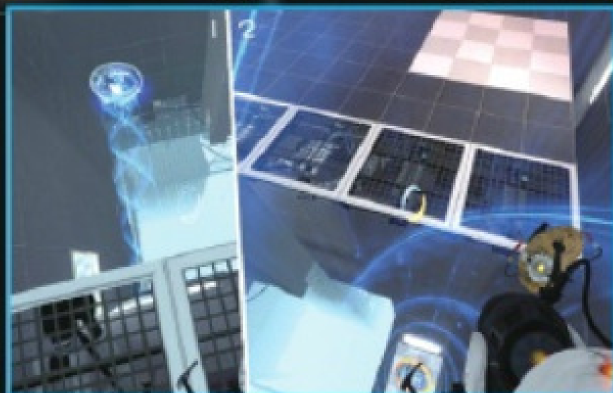
第8章、渴望



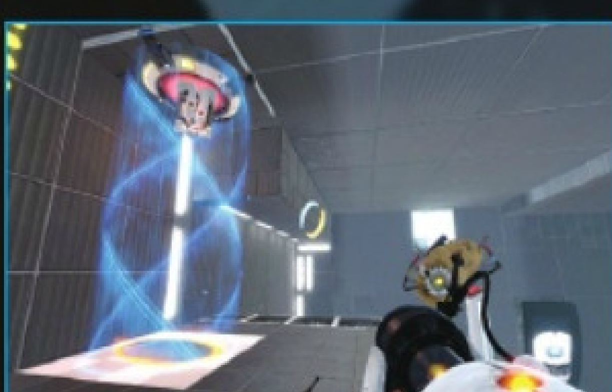
89 透过玻璃窗看到房间里的Wheatiley将很多的方块改造成了小机器人，用传送门进到那个房间，将一只方块放到踏板上，等屏幕上的Wheatiley唠叨完会打开出口的机械门。下两个房间是Wheatiley设计的测试谜题，超级简单且重复，亏他还说得那样的自豪。



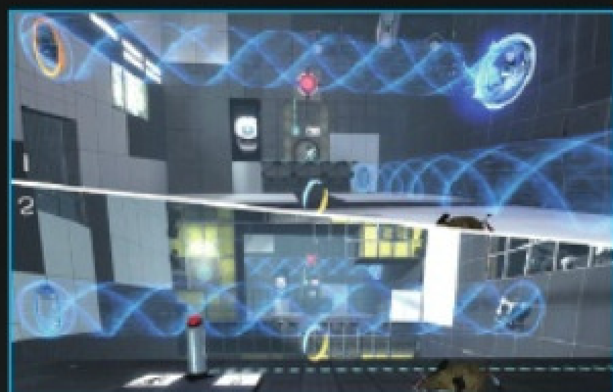
90 这个房间出现新元素，顺向旋转的蓝色光柱能够将人或物体进行推送，这里开机械的踏板在底层的天花板上。先用光柱升到2层，然后如图示开传送门（1），用光柱跳到平台上拿方块。再在底层的地板开传送门（2），将方块放进光柱，它被托到天花板的踏板上。



91 这个房间先纵身跳进光柱进行推送（1），在末端的墙壁开传送门，这个门始终保留。往旁边的墙壁开传送门；推送途中再往旁边墙壁开传送门，被推送到平台上方；往地上开传送门被推送到出口平台（2）。



92 在平台按下按钮掉落方块，在它下面的墙壁开传送门，光柱接住坠落的方块，然后再在平台的地上开道传送门，将方块托到踏板上开出口的机械门。



93 这个房间先在光柱末端开传送门，始终保留它，然后在图标的位置开传送门，进光柱到达对面的平台（1）。按下按钮掉落方块，在下方引光柱接住它，再在对面墙壁引光柱将方块推到平台上来（2）。



97 在图示位置开传送门，按下按钮，掉落的方块被弹过来，光桥会挡住它。接住方块后在图示位置开传送门，带着方块踩跳板弹过去，被光桥挡落在天桥上。用光桥挡住地面枪塔的射线，跳下去将方块放到踏板上开机械门。



101 按下按钮释放折射方块，用移动平台接住它，开传送门跳回到移动平台，在图示位置开传送门将激光线折射到墙上的开关打开出口的机械门。

105 本章最后的测试间，首先要解决掉右侧的4只自动枪塔。首先开传送门到对面有管道的平台，在管道下方引过来光柱，按下按钮释放蓝色凝胶，将它推送过来再消除光柱将它铺在旁边的地上。重新引来光柱，按几下按钮后从蓝胶处跃入光柱返回到之前平台。





94 在靶心水平线上引光柱，带着方块踩跳板落身到光柱里，回到开始的平台。先在地面的中轴线上开传送门，和方块一起进到光柱里飞到空中，再在踏板的对面墙壁开传送门，方块被顶到踏板上，出口打开，注意落下的时候不要掉出平台。



98 在房间中央的地板上引光柱，将自己送到高处，然后在对面的斜面靶心开传送门，重力加速弹射到高处平台拿方块。用方块阻住下面的激光线，右边的光柱消失，在两道斜面上开传送门，然后用跳板进去，飞到高处平台拿到折射方块。



102 下一房间，先跑过去按下按钮，掉落的方块被下方的平台接住，再站到踏板上启动光柱，在两侧墙壁开传送门将平台上的方块传送过来。开传送门进玻璃屋子，将方块放到踏板上，空中的管道开始滴落橙色凝胶。



95 来到这个房间，先引光柱推走自动枪塔，然后站到踏板上使光柱逆向，呈橙黄色，将方块吸到左边，再在对面的墙壁开传送门，用顺向光柱推送过来，将方块压到踏板上。用逆向光柱前往对面平台，引光柱将踏板上的方块推开，使光柱顺向推送，然后在地面开传送门，利用光柱到达出口平台。



99 用折射方块将激光线投射到墙壁上，开传送门将激光线投射到另一边墙壁的开关上，落下一道升降梯。将那只不能折射的方块放到天花板踏板的正下方，站到升降梯并移除传送门，升降梯升起。再将那只挡住激光线的折射方块移走，引光柱将地上的方块送上天花板，另一道升降梯落下，站上去，再移除光柱，升至出口平台。



103 再次踩下踏板升起光柱，在墙壁上开传送门，将橙色凝胶沿着光柱推送过去，再离开踏板，落下的橙胶铺在了中央的路上，包括末端的斜坡，然后从玻璃屋取出方块放到外面的踏板上。

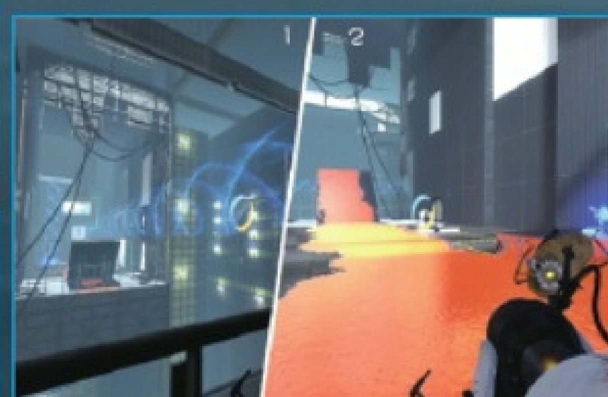




96 这里先在空中光柱末端开蓝传送门，在中央平台开橙传送门引出光柱，踩跳板飞到柱子里升至天花板，在左前方的斜面上开蓝传送门，如此飞到右边的出口平台。按下按钮释放方块，用之前过来的方式将方块弹到这边平台上，将它放到踏板上开机械门。



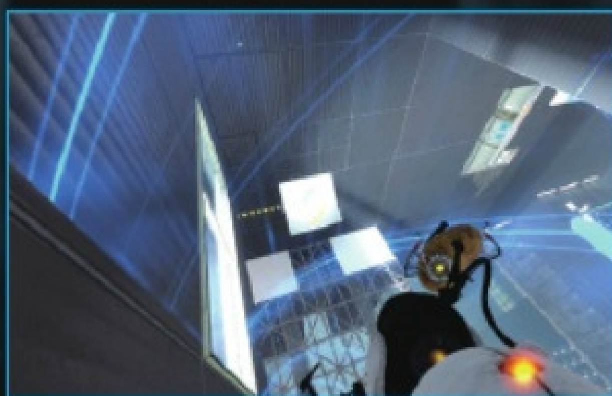
100 对面的墙壁上有2道控制移动平台和激光栅栏的开关，先激活下边开关，等平台移到左边墙壁时开传送门跳上去，接近激光栅栏的时候用激光线激活上边开关消除栅栏，站到平台另一边再让它继续行进，如此跳到对面平台。



104 按下按钮释放折射方块，用移动平台接住它，开传送门跳回到移动平台，在图示位置开传送门将激光线折射到墙上的开关打开出口的机械门。

106 快到末端的时候跳落地上站到踏板上，使光柱里的蓝胶逆向推送，当蓝胶完全到达横向光柱的时候离开踏板，使光柱顺向输送，再在右边的墙壁上开传送门引光柱过去，当蓝胶经过那4只枪塔上方的时候撤销光柱，洒落的蓝胶将它们消灭掉。

第9章、葬身之处



107 跑到隔壁按下按钮，在墙壁上出现一道斜面，在脚下开道传送门引来光柱，跃进去送到天花板，然后在斜面上开另一道传送门，利用重力加速和蓝色凝胶的弹跳到达出口平台，乘电梯上去准备迎接Wheatiley所说的惊喜。



108 踩到跳板被弹出房间，这就是所谓的惊喜吗？沿着一道光柱前行，又被弹送到一道平台上。立刻在对面的墙壁和斜面上开2道传送门，将白色凝胶涂到所站的平台上，然后在脚底开传送门逃离。若动作慢了，会被周围的钉板拍死。



109 断桥这里，分别在头顶木板和下方木板开传送门（1），然后纵身跃下，利用重力加速飞到左侧的平台上。前面的天桥仍被摧毁，在墙壁开传送门跳过去。往前的天桥又被撞断，在这个位置开传送门进屋子（2），里面是个陷阱，被一群自动枪塔包围，不过它们全部是废品。



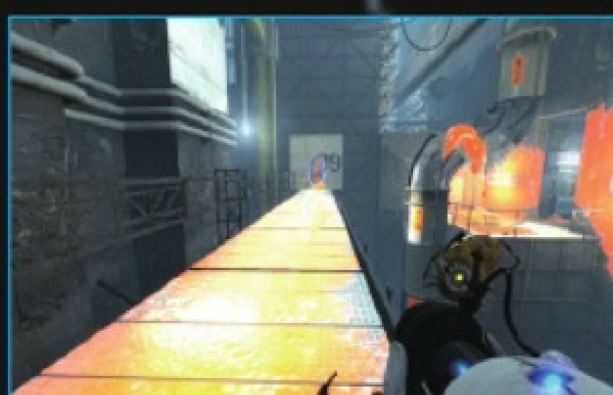
110 屋子里的几只自动枪塔用光柱推走，然后利用光柱飞到左侧的房间，在接近末端的粉碎机前跳落到下边的平台上。下个房间仍要借助光柱离开，不过途中有钉板的威胁，及时在下边的墙壁开光柱撤离，落身到平台。



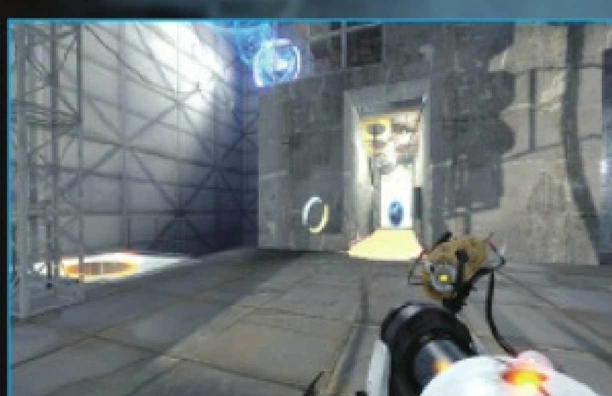
111 来到布置有自动枪塔的房间，先用传送门进到上方玻璃窗的房间。站到踏板上使管道滴落蓝色凝胶，然后在面朝外面，在右侧墙壁的各高度开传送门，用蓝胶将平台上的枪塔全部摧毁，然后在斜面上开传送门落身跳板飞出房间。



112 来到有按钮和白色凝胶管道的房间，先在面对管道的墙壁上开道传送门，然后透过碎掉的玻璃窗在对面平台上开另一道传送门，按下按钮，那边掉落的炸弹透过传送门轰毁掉房间里的白胶管道，如此可在地面开传送门到达外面的平台上。



113 传输带这里避免被末端的粉碎机伤到，纵身跳到左边的平台。和之前一样，用传送门引炸弹毁掉橙色凝胶的管道，然后再在传输带起端墙壁开传送门，将橙胶涂满传输带，然后沿着传送带冲进前面的传送门。



114 下一房间，先在走廊末端开传送门，将走廊涂满橙胶。再在光柱的下方开另一道传送门，然后快速冲进走廊，穿过传送门冰进光柱进行推送，跳落下边的平台。



115 将GlaDOS插到基座，一起进入大厅见Wheatley，这家伙一开始就释放了神经毒气，并在自己的周围安排了防御盾牌，朝Chell投掷炸弹。先站到白色凝胶管道的旁边，等他的炸弹将管道毁坏，白胶涂地后就有开传送门的机会了。



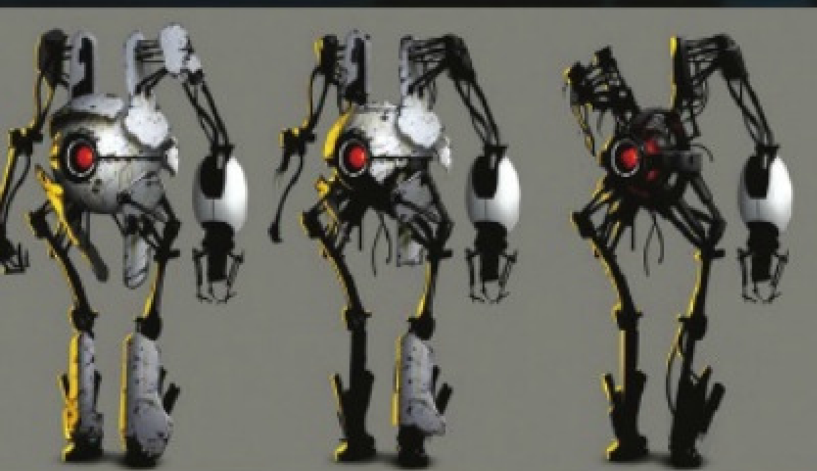
116 接下来要陆续拿3个核心安装到Wheatley的身上。先在地面和空中的斜板上开传送门，将他投掷的炸弹反弹回去，炸晕后跳到空中拿核心。第1次他会防御底部，在他上面开传送门；第2次他会防御顶部，在他底部开传送门；第3次他会防御顶部和底部，在他的中部开传送门。前2颗核心很好拿，第3颗需要在核心底部和橙胶跑道的末端开传送门，跳到空中拿取。



117 将3只核心给Wheatley安装好，这时大厅里开始着火，灭火程序将附近的白胶都给洗掉了，只有Wheatley的身下留有一块，在那里开传送门进到旁边有按钮的房间，结果被炸了出来。Chell爬起来朝着穹顶露出的月球开了一枪，她和Wheatley一道被传送到了月球，还好GlaDOS及时击飞了Wheatley，并将Chell拉了回来。



118 GlaDOS归复原位，说Chell是她最好的朋友，之前一直是受到总裁助手Caroline的误导才会视她为敌，现在她已将Caroline的所有信息都删除了。她将继续留在这里统治着这座机械王国，而Chell只有离开。伴随离去的脚步，机器人和枪塔们奏鸣起动听的乐章为她送行，原来机器的情感也会如此的真诚和美丽……



HOMEFRONT
HOME IS WHERE THE HEART IS.
WAR

国土防线 全剧情攻略

■江苏 王念忠

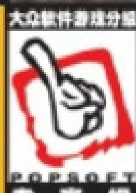
用批判的眼光，看这款比较另类的游戏

朝鲜占领美国！没错，不是入侵，是占领！就凭这个无比“神奇”的背景设定，有理由不试试这款游戏么？故事发生在2027年，距离朝鲜占领美国已经有两年之久，科罗拉多州蒙特罗斯县的一名前美军飞行员，被反抗军救出，随后加入一项密谋已久的计划中。游戏主要以巷战为主，突出了反抗军在恶劣的条件下顽强抗争的气氛。游戏非常注重对人性的刻画和描写，对惨无人道的大屠杀等事件并没有刻意规避，容易给玩家带来强烈的震撼。

但同时我们必须注意到，“朝鲜占领美国”这种设定，本身就是一种“冷战”思维的延续，游戏中朝鲜军人的形象，也被肆意地扭曲，我们必须用客观的眼光，看这款比较另类的游戏，对游戏中宣扬的战争理念给予恰当的评价。

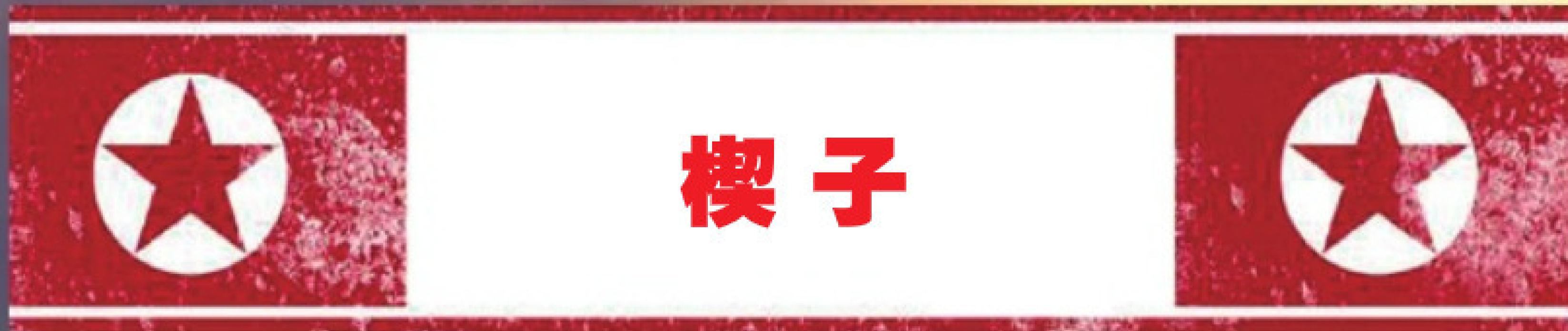
游戏中载具丰富，除了常见的悍马、装甲运兵车、主战坦克、武直之外，还包括未来幻想战车，可以体验到以一当百的快感。关卡设计方面，隐秘潜入关卡、狙击关卡、直升机关卡一应俱全，虽然略有些跟风与拼凑之嫌，但主流FPS中该有的体验都有了。单人战役的流程并不长，推荐对幻想战争故事感兴趣的朋友试一试。

良品 总评 7.3



制作	Kaos Studios	
发行	THQ	
类型	第一人称射击	
语种	英文	
游戏性	Gameplay	7.0
上手精通	Difficulty	7.5
画面	Graphics	7.0
音效	Sound	7.0
创新	Creativity	7.8
剧情	Story	8.2

注：本游戏故事情节纯属虚构。

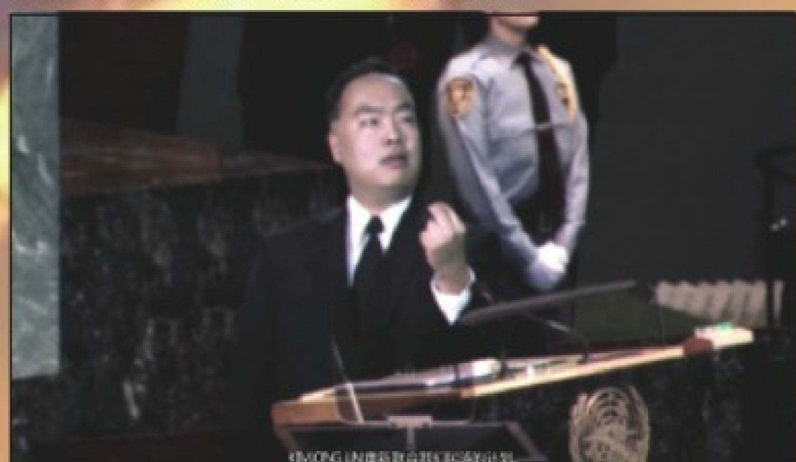


楔子

美国国务卿希拉里·克林顿发表电视讲话，称击沉了韩国天安舰并造成46名韩国船员丧生的鱼雷，是由朝鲜潜艇所发射的。


希拉里·克林顿称，朝鲜潜艇击沉了韩国天安舰

朝鲜最近进行的核试验，引起了世界范围内各国领导人的广泛关注。金正日声称，朝鲜的核试验是为了维护“合法抵御西方国家入侵”的权力。


金正恩发表就职演讲，宣誓重新统一民族

2012年，金正日去世，其子金正恩继位。

2013年，金正恩统一了南北朝鲜，成立了大朝鲜共和国。美国方面，从伊朗撤军的谈判陷入僵局。同时，许多被摧毁的油井燃起大火，严重影响世界石油供给。

2017年，美国经济崩溃，美元停止使用，社会动荡不安。同一年，朝鲜入侵日本，日本面临被朝鲜灭国的威胁，被迫投降。



禽流感爆发，大量美国难民逃往墨西哥

2022年，起源于亚洲的禽流感导致6百万美国人死亡，为了制止过量的美国难民偷渡入境，墨西哥政府封闭国界并制定了严格的移民法令。

2024年，朝鲜向美国发射EMP（电磁脉冲）导弹，导致整个美国电网陷入瘫痪。朝鲜军队先后占领夏威夷、旧金山以及美国中西部地区，受辐射的密西西比河将美国分割成两半，美军也随之四分五裂。

朝鲜占领期正式开始。美国军方仅剩零星而又孤立的反抗军存在。



第一章 为何而战 WHY WE FIGHT

无家可归（Home From Nowhere）

2027年，科罗拉多州，蒙特罗斯县。自从朝鲜入侵美国，至今已两年有余。

明媚的阳光穿过窗户，斜斜映射在斑驳的墙面上。墙角的收音机传出嘈杂的广播声，朝鲜DJ正在提醒平民，戒严时间已延长至十八点整。


早晨醒来，耳边响起朝鲜DJ的广播音

雅各布（Jacobs）在自己简陋的小屋里不停地踱着步（W、S、A、D练习移动），让他十分头痛的是，一个星期之前，他收到来自朝鲜军的“征兵通知”（在桌子上）。据说朝鲜军缴获了大量的美军直升机，搞笑的是，他们缺少能够驾驭这些直升机的飞行员。雅各布原本是一名美军陆战队飞行员，但他当然不想为敌人卖命，于是一直躲在家里。正所谓是祸躲不过，门口忽然传来一阵急促的敲门声。

两名朝鲜宪兵破门而入，恶狠狠地把雅各布按在墙上。郑上校（Col. Jeong，企图雇佣飞行员的朝鲜军官）背着双手，缓缓走进房间，“罗伯特·雅各布，现在正是你的国家需要你的时候，你怎么这么不开窍呢？我们伟大的领导人金正恩，将教会你如何开发你们国家的资源，这是我们给你的恩赐……带他走！”


郑上校宣讲着他的理论

两名宪兵粗暴地将雅各布推下楼梯，押入由校车改装成的囚车。车窗外，朝鲜兵正在街上抓捕平民，把平民们押入卡车，然后集中运往劳改营（Labor Camp），时常能看到妻离子散的惨景。有一个人企图逃走，被毫不犹豫地开枪射杀，一滩脓血恰好溅在雅各布眼前的车窗上……

在拐角处，听到一对年轻夫妇苦苦哀求着，“求求你们，不要……孩子，闭上眼睛。”“呯！呯！”两名朝鲜兵居然当着一个小孩子的面射杀了他的父母，孩子撕心裂肺般地号啕大哭，扑向父母的尸体，而两名朝鲜兵却若无其事般地淡然离开……

加入反抗军（Pistol in Hand）

囚车上还有两名同伴，前座的伙计低声说道：“嘿伙计，你也是飞行员么？他们劫持了我的家人，我只能暂时

妥协……”囚车通过一个哨卡之后，这伙计继续说道，“听着，不管他们把我们带到何处，我们都要相互照料——”

话音未落，一辆大货车从侧翼猛地撞向囚车，雅各布眼前血光一闪，囚车翻了个底朝天。一男一女从货车里跳下来，男的爬入囚车，掏出匕首，利索地捅死了濒死的司机和朝鲜士兵。这男人叫康纳（Connor），是美军反抗军的一员，“你可以回头再谢我，”康纳拉起雅各布，用命令的语气说道：“捡起地上的手枪，跟着我。”前座那哥们翻车时直接摔死了，真是倒霉。捡起朝鲜宪兵掉落的M9手枪，爬出囚车（E键）。

“很高兴康纳的‘计划’没让你送命，”女反抗兵说道，“我叫蕾安娜（Rianna），我们走吧。”


反抗士兵康纳将雅各布从囚车中救出


爬出囚车，遇到另一名反抗士兵蕾安娜

朝鲜军很快派出了追捕军队，3人躲入旁边的一家快餐店。从后门出来，进入小巷，正面遭遇两名朝鲜士兵，趁他们从掩体中探头射击的时机，用M9手枪击毙他们。或者也可一个箭步冲上前去，掏出匕首（鼠标中键），手起刀落，麻利解决。

“没有回头路了，”康纳略显狡黠地说道，“你的手上沾满了朝鲜人的鲜血，你正式加入反抗军了。”

在朝鲜兵的尸体附近捡起一把T3AK步枪，空中响起直升机的声音，赶紧躲入身旁的一家旅行社。利用柜台作为掩体（左Ctrl半蹲），端起AK射杀前来堵截的朝鲜士兵。紧接着冲入一家加油站，加油站外有两辆步兵运输车，朝鲜兵源源不断地冒出来，杀之不尽。蕾安娜提醒雅各布，投掷地上的手雷（G键）来消灭成堆的敌人。就在双方胶着不下的时候，加油站爆炸，两辆步兵运输车也被吞没在火海之中，3人趁乱冲出重围。

“布恩（Boone），我是康纳，我们找到飞行员了。”康纳通过无线电向上司汇报，“我们在里维尔路见……没时间和你争论，康纳完毕。”

“吵什么呢？”蕾安娜好奇地问。原来布恩认为在里维尔路碰头可能把朝鲜兵引过去，伤及平民；而康纳一直认为平民都是苟且偷生的懦夫，并不值得反抗军特意保护。

俯卧着爬入一间废墟（Z键），抬头猛然发现街上开来一辆T-99主战坦克！“不要开火，保持隐蔽。”康纳紧张地说道，躲在墙后不敢动弹。等坦克开远了，3人才迅速横穿街道。

民宅保卫战（House Defend）

穿过一幢废弃的公寓后，雅各布爬上树屋（E键），侦察到前方是飞机失事地点，有许多朝鲜兵巡逻。一架朝鲜运输直升机发现了雅各布，地面上的RPG击中树屋，雅各布坠地。随后与大批朝鲜士兵交火，离开飞机失事地点后，出现一辆食人鱼轻型装甲运兵车（LAV Piranha），爬到左边的阁楼上，扔C4炸它（F键）。

来到里维尔路的平民区，布恩在


从二楼窗口向装甲运兵车投掷C4

安抚群众，他向平民保证朝鲜人不会追来。看到飞行员的到来，布恩显得非常高兴，“我建立了这个反抗军分队。美军正在旧金山附近集结，他们需要作战燃料。我有个计划，你的任务是驾驶直升机……”


注意搜寻各种性能强劲的隐藏武器


美籍韩裔机械师浩魄忙于帮平民止血


在歌利亚战车面前敌军节节败退

布恩的计划还没讲完，街上突然冲过来两辆朝鲜军队的M1114悍马，大量民众来不及疏散，死伤惨重。跟着布恩冲进旁边的房屋，死守民宅。民宅中有个带孩子的妇女，保护好母子俩。不一会儿，敌人扔进来一枚毒气弹，只好带着妇女从后门逃走。将妇女安置妥当之后，冲入另一家民宅，遇到擅长机械的美籍韩裔浩魄（Hopper）。反抗军原本有个杀手锏——无人战车歌利亚（Goliath），可以轻松将悍马轰成渣渣，但是机械师浩魄正在忙着为一名中

弹的平民止血，无暇顾及操纵歌利亚。

“听着，”浩魄对着雅各布喊道，“歌利亚是半自动的，移动和.50口径机枪都是智能控制的，但是导弹需要手动控制，只要用瞄准器选择目标然后轻轻一拉……”

雅各布立马掏出浩魄背包里的歌利亚瞄准器，用瞄准器锁定悍马（4键），一枚导弹呼啸而出，悍马瞬间被炸个粉碎。在歌利亚的淫威之下，朝鲜军节节败退。朝鲜军最终派出无人轰炸机（UCAV Drone Bomber），一片红光闪过，雅各布躺倒在地，不省人事。

隐藏武器（4/17）

1.沙漠M16步枪：跳过矮墙之后（进入加油站之前）立即右拐，在门下面。

2.沙漠SCAR-L步枪：失事飞机尾翼附近，飞机轮胎旁边。

3.数字电路M249轻机枪：用C4炸毁食人鱼轻型装甲车之后的庭院里，在最粗的那棵大树下。

4.沙漠T3AK步枪：与布恩见面并遭遇朝鲜军突袭后，躲入的第一家民宅的橱柜上。



第二章 自由 FREEDOM



避难所（World Made by Hand）

空袭过后，昏迷的雅各布被布恩带到新家——一个隐藏在郊区、自给自足的小社区。醒来之后，布恩带领他四处



布恩带领雅各布参观避难所

参观，“这里是我们的避难所，栅栏、树和迷彩网让我们躲过了朝鲜军的搜查。”布恩边走边指着说：“这边是菜地，那边是清水收集装置，那边是太阳能板和风车房，电力刚好够。”

走进一家住宅，遇到老伙计康纳，他好像已经坐得不耐烦了，随时都想出任务。“这是我的命令！”布恩老成地提醒道，“耐心一点儿就不会有人员伤亡。”

这次要执行的任务是趁着朝鲜侦察兵换班的时机，溜出避难所，然后潜入劳改营（Labor Camp）偷取“追踪装置”（Beacons）。至于这些追踪装置到底有什么作用，以及和布恩提到的计划有什么关系，暂时还不得而知。

由于距离朝鲜侦察兵换班还剩一些时间，雅各布又在避难所闲逛了一圈。居民们各司其职，有种蔬菜的，做饭的，还有挤山羊奶喂婴儿的，有个孩子在欢快地荡着秋千，避难所里一片安静祥和的景象，宛如世外桃源。

夜色初降，雅各布、布恩和康纳3人通过隐秘的隧道离开避难所，爬回地面后，与在外面侦查的浩魄汇合。浩魄对于雅各布能如此迅速地上手操作歌利亚表示十分赞赏。前往劳改营途中，遇到一座无人岗哨塔（Sentry Tower），



避难所中的人过着自给自足的生活



迅速绕到岗哨塔后侧，扔手雷将其摧毁

熟悉机械的浩魄兴奋地解释着：“这些岗哨塔装备了20mm口径的加农炮，火控系统是——”“浩魄，闭嘴！”康纳不耐烦地说道，“雅各布，在那玩意儿后面扔个手雷，那玩意儿就报废了。”

雅各布利用掩体，小心躲开岗哨塔的聚光灯，绕到塔的背后，看到底座上有个丙烷气罐，怪不得这么容易爆破。用手雷轻松摧毁岗哨塔之后，在庭院中发现大量朝鲜巡逻兵——不知何故，他



布恩负伤，蕾安娜先护送他回家

们出兵提前了。雅各布首先隔着窗帘射杀了对面2楼的朝鲜兵，其余3人冲入庭院突击，迅速歼灭了所有巡逻兵。

随后来到蒙特罗斯县的篮球馆，与蕾安娜碰面。蕾安娜刚刚在那里与另个一反抗小队的人接头，拿到了一些白磷迫击弹，为将来的“计划”做准备。此时突然发现布恩腹部大量出血，原来刚才他被岗哨塔的机枪蹭到了。于是改变计划，蕾安娜送布恩回隐蔽所，剩下3人继续潜入劳改营。布恩把自己的旧警徽交给康纳，让他拿着去找劳改营中的线人阿尼（Arnie）。

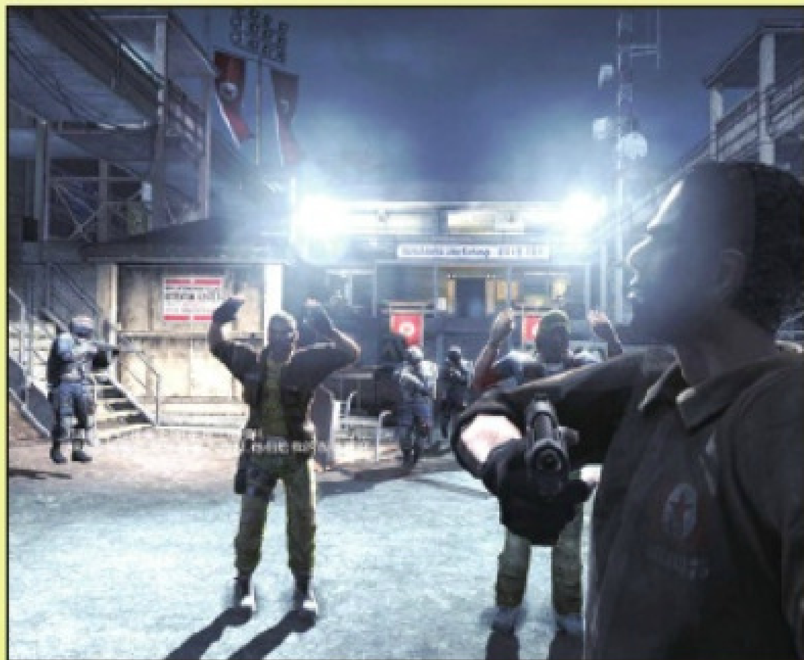
获取追踪仪（Get the Beacons）

来到劳改营门前的那条街，让人惊奇的是，朝鲜兵一反常态地加强了警备。由于劳改营门口有岗哨塔，雅各布在干掉街上大部分敌人后，从左侧迅速绕行到旁边的一个小庭院，然后再绕到岗哨塔后面，用手雷将其摧毁。此时劳改营中警报声大响，3人赶紧躲入秘密隧道，潜入劳改营。为了装扮成劳改犯，3人将步枪和轻机枪扔入垃圾箱，然后大摇大摆地去寻找阿尼。

雅各布初次看到劳改营的景象，还是有些震惊的。体育场里搭建起密密麻

麻的帐篷，原本富裕的美国人如今只能蜗居其中。体育场四周有投光灯照射，此时虽是黑夜也犹如白昼，空中还盘旋着侦察直升机，一切都被监视着。一个饿得不成样子的小男孩向康纳乞讨，被不留情面地轰走，小男孩只得翻入垃圾堆里……拿着布恩给的“信物”，康纳很快找到了线人阿尼。


线人阿尼神情有些异常


线人叛变，将3人引入圈套

阿尼说要把他们带到朝鲜军的行政楼，去那里拿追踪设备。“你们真的能救出我的家人？”阿尼边带路边问。

“反抗军会永远铭记自己的同伴。”康纳向他保证道。

穿过两道旋转门，一行人来到行政楼前，突然庭院中亮起了强光灯，数名朝鲜兵冲出来将3人包围，阿尼用手枪抵着雅各布的脑门。

“混蛋，你居然出卖了我们！”怪不得一路上敌人早有防备。

“他们挟持了我的家人！而且，他们出价更高！”

剑拔弩张的瞬间，康纳夺过朝鲜兵的手枪，射杀了阿尼，浩魄也干掉了身后的敌人，雅各布沉着冷静地用M9手枪将左侧的两名士兵爆头。随后用手枪击毙一楼窗口的两名机枪兵，迅速从左边的楼梯转移到2楼，肃清敌人后在行政楼的一楼找到追踪装置。

万人坑（Mass Grave）

逃离劳改营的途中，康纳终于向雅各布讲述起计划的细节：有几辆朝鲜的油罐车将会在蒙特罗斯停留两个小时，反抗军计划在油罐车上安装追踪装置，然后抢一架直升机去追踪它们，最后在半路上实施抢劫。抢劫来的燃料提供给在旧金山作战的美军。驾驶直升机这项重担，就落在了雅各布身上。

说着，来到劳改营后的棒球场，3人看到了惨绝人寰的一幕：朝鲜人正在操纵推土机，把堆积成山的美国劳工尸体，推入下水道，棒球场俨然变成了一个万人坑！

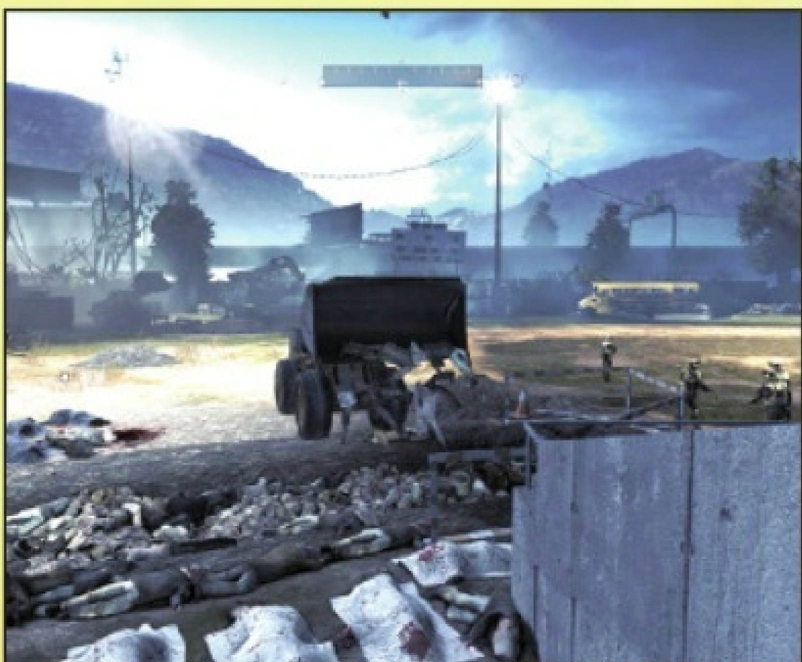
“这到底是什么意思？！像垃圾一样丢进坑里？？”康纳的声音有些颤抖。

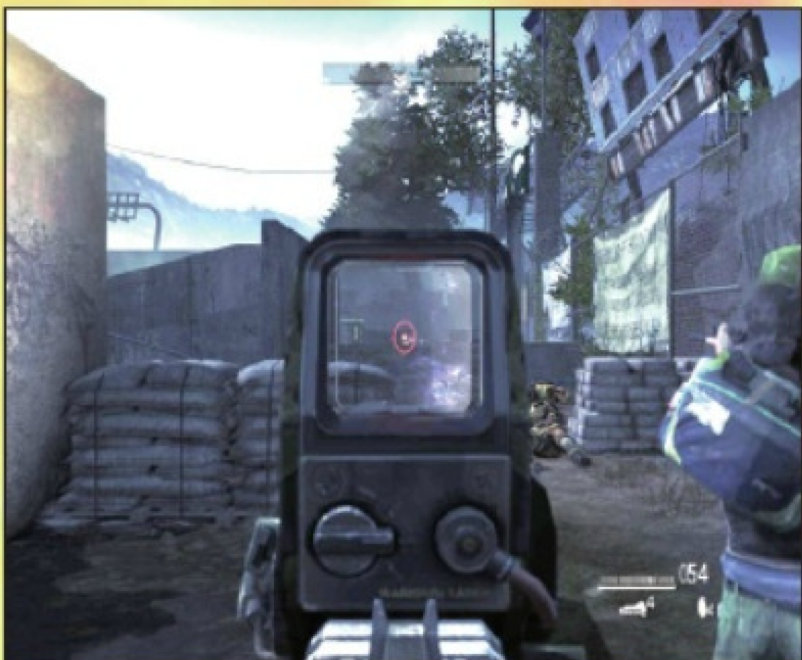
“冷静，我们打不过他们，赶紧离开！”浩魄无奈地提醒道。

“婊子养的！不要脸的狗东西！！”康纳情绪失控，举枪朝着大批朝鲜兵扫射。顿时警报声大作，两架岗哨塔的聚光灯不断搜寻着。

捅了马蜂窝之后，不断利用掩体向前推进。多多投掷手雷，扔完之后可以问浩魄要（E键），他带了许多备用的。康纳还在边跑边骂，“我们不是待宰的羔羊，我会让你们这帮婊子付出代价的！”

从棒球场边缘一路绕行，来到两座


美国劳工尸体像垃圾一样被推进土坑


从棒球场看台后侧一路绕行

惊艳背景设定下的平庸之作

《国土防线》（HomeFront，以下简称HF）的背景设定非常惊艳——2027年，美国经历经济危机之后，疫病暴发，朝鲜大举入侵并开始占领，零星的反抗军奋力抵抗。这种背景设定进而演化出许多合理的场景：比如朝鲜士兵当孩子面枪杀父母、将美国劳工尸体填入万人坑、自保主义者戏弄并虐杀朝鲜俘虏等等，这些场景都可以极为有效地刺激玩家的情绪。也正是这种“神奇”的背景设定，以及不遗余力的前期宣传，使得这款不叫好的游戏却很叫座，在3月13日至3月19日的发售首周，HF挑落《龙腾世纪2》，荣登英国全平台游戏销量排行榜榜首。

HF的剧本由美国著名导演约翰·米利厄斯（John Milius）草拟，虽然他根据当前国际时事，成功延伸构架出一个非常惊奇的世界背景，但是，游戏的剧情仍然略显老套。总结起来，整个游戏的剧情无非就是想方设法抢劫油车，给正在策划空袭金门大桥的美军提供飞机燃料。虽然最终章利用恢弘壮丽的金门大桥作为衬托，但结局仍显得十分老套，当康纳高喊“为了胜利，向我开炮”的时候，笔者心里顿时有点失望，这游戏果然就这样轻率地结束了。让人觉得刚刚入戏，但还没到高潮的时候，就戛然而止，这明显是找骂的做法。看一下表，笔者第一遍通关也就只用了5个小时。较短的单人战役，又是这款游戏的另一个饱受诟病的地方。游戏发售之前，记者曾经向制作者问过游戏时长的问题，当时制作者是这样回答的：“HF的单人游戏剧情长度将与其他知名射击游戏相仿。”如今笔者真想揪出这个坑爹的制作者，让他解释解释，什么叫做“相仿”。

与CoD和BF等经典FPS系列相比，HF缺乏电影感，镜头运用较差，不管什么时候镜头都不会从主角那里移走。比如万人坑那一段儿，康纳情绪失控，如果能把镜头切向康纳的脸，看到他愤怒到扭曲的表情，总比猫在他背后，光听他骂“son of bitch”的效果好得多。游戏程序写得也很死板，众所周知，程序越死板也就越严谨，越严谨也就越不容易出Bug，但每次都有一种看NPC按剧本按部就班地演戏的感觉，没有和队友的互动。绝大部分时间，你必须慢悠悠地跟在他们屁股后面，如果你走在他们前边，还可能卡出Bug——NPC由于无法到达剧情触发地点而卡死……

总而言之，虽然HF在剧情和游戏性等方面存在很多不足，但也无法掩盖其背景设定所取得的巨大成功。在这个以经济效益为首要目标的年代，先声夺人的HF已经成功了一半。但若游戏的续作HF2仍然质量平庸的话，恐怕就没有这么多玩家会抱着“一探究竟”的心态为其买单了。



岗哨塔下，用手雷将其摧毁，总算将棒球场的朝鲜兵全歼。此时空中响起直升机的声音。“跳入坟坑！”康纳冷静了下来，毅然决然地说道。

“神马？”浩魄有些不解。

“跳入坟坑！躺下来！”说着康纳带头躺入坟坑，拉起一具尸体盖在自己身上。

浩魄与雅各布明白了康纳的意思，都躺在坟坑里一声不吭。从直升机里走下来的正是郑上校，他并没发现装死的反抗军。透过尸体的指缝，雅各布看到一张张无辜美国人的脸……

隐藏武器（8/17）

5.沼泽SCAR-L步枪：摧毁第一个岗哨塔之后，不要进入建筑，就在门口右侧的不带盖的木箱里。

6.沼泽M16步枪（带消音器）：与蕾安娜碰面后，在布鲁克斯（Brooks）提供的武器架上找到。

7.冰龙手枪：劳改营门前，从左侧院子绕行炸岗哨塔的时候，在院子尽头的木桶上。

8.沼泽T3AK步枪（附带榴弹发射器）：就在追踪设备旁边。

第三章 火焰甩卖 FIRE SALE

火雨（Hot Rain）

反抗组织准备袭击废弃的TigerDirect.com电脑商城——如今已改造成朝鲜军的燃料库。几辆油罐车将在数小时内从燃料库出发，驶离蒙特罗斯。如果想劫持油罐车，就必须在今晚把追踪设备安装在车上。

由于枪伤未愈，布恩分工后便回避难所休息，具体分工是：浩魄在东侧广场发射白磷迫击炮弹；雅各布和蕾安娜在西侧进行火力掩护；康纳则带领其余反抗军从正门突入，为歌利亚战车开道。

分工完毕，雅各布捡起车里的M110狙击枪，跟随蕾安娜爬到电脑商城门前广场的西侧看台，暂时待命。此时，一辆无


第2枚白磷弹发射失误，在火海中寻求生路

人驾驶的厢式货车破门而入，冲入门前广场——这正是康纳干的好戏。朝鲜兵被货车吸引，不断往广场中央集结。一颗明亮的白磷弹冉冉升起，划破夜空，在最高点炸开，散落的火焰弹如杨柳般垂向地面，那些“围观”的朝鲜兵被瞬间吞没在熊熊的火焰之中。

康纳趁乱率领反抗军从正门攻入，


千钧一发之际，歌利亚冲入战场及时解围

雅各布则用狙击枪狙杀两座哨塔上的RPG。“哦上帝，”富有同情心的蕾安娜不禁说道，“我都能闻到他们烧着了的味道……他们的痛苦算是结束了。”

“第二轮白磷弹呢？”康纳通过无线电询问浩魄。

“稍等，卡住了……哦，糟糕，误射！误射！！”

只见第二枚白磷弹径直向雅各布和蕾安娜飞来，两人被迫纵身跳下看台，在一片火海中寻求生路。“快爬到对面的哨塔上去！”蕾安娜吃力地喊道。白磷粉末几乎让人窒息，雅各布看到，在火海里挣扎的大部分都是自己人，这瞎炮的代价实在太沉重了。忍着剧痛一路狂奔，两人终于冲到对面的哨塔，与康纳汇合。剧烈地咳嗽一阵，勉强恢复了神智。没来得及多喘几口气，哨塔被武装直升机击倒，3人重重地摔落地面，陷入昏迷。就在3人即将被朝鲜兵射杀的刹那间，浩魄操纵无人战车歌利亚及时解围，算是将功赎罪。

安装追踪仪（Attach the Beacons）

歌利亚成功突入战场，让所有反抗军长舒一口气。除了相比某些主战坦克稍显逊色之外，歌利亚可以说是地面无敌的。不过注意，朝鲜派出了EMP电磁步兵，可以让歌利亚暂时失效，要优先用狙击枪除掉他们。在歌利亚的火力压制下，朝鲜兵节节败退，逐渐退回电脑商城内部。虽然朝鲜军也试图派出一些增援部队，但是悍马和食人鱼轻型装甲车在歌利亚面前实在太过脆弱，甚至派出的Z-10奇美拉（Chimera）直升机也被歌利亚一炮射下来了。

朝鲜兵暂时撤退，浩魄留守在广场，操纵歌利亚进行掩护，康纳、蕾安娜和雅各布从电脑商城的侧门攻入，油罐卡车就停在电脑商城另一侧的停车场，只要横穿商城即可到达。

“你从哪儿搞来的白磷弹，太残忍了。”蕾安娜对刚才那一幕心有余悸。

“从朝鲜人那偷的，他们打算在镇压起义的时候使用。”

商城内部也有大量的朝鲜士兵，利


操纵歌利亚战车将武装直升机一炮击落


渗透到电脑商城内部

用掩体不断推进，由于这里已被朝鲜人改装成燃料库，地上有许多油桶，引爆油桶可以对敌人造成杀伤。来到电脑商城的西南角，有大量敌人从运输直升机中降落，可以趁着他们利用绳索下滑的


趁着直升机上的士兵沿绳索下降的时机，提前将其击毙

时机，提前将其击毙。不一会儿，来到电脑商城南面阳台上的出口，破门后发现，油罐卡车正在缓缓驶离停车场。雅各布二话不说，跳下阳台，一路边射击边狂奔（Shift键），总算追上了最后一辆即将开走的油罐卡车，并把追踪装置成功安装在车尾。

“你成功了！追踪信号很清晰！”康纳兴奋地说道。

紧接着3人准备撤回电脑商城门前的广场，浩魄通过无线电，焦急地说朝鲜派来了大量支援部队，快要挺不住了。“我们将从仓库原路返回，坚守阵地，我们马上就到。”

“我们到底有撤退计划么？”蕾安娜担心地问道。

“我会想办法的，走！”康纳犹豫了一下，略显无奈地说。

再次冲入电脑商城内部，由于大量燃料连锁爆炸，里面已经变成一片火海。天花板不断地坍塌，砸死了众多朝鲜士兵。3人争分夺秒，硬是从火海中杀出一条生路。最后3人来到电脑商城最北侧的应急逃生出口，一路爬到房顶，雅各布操作歌利亚掩护两名队友登上返程的卡车，随即也跳下房顶，狂奔着追上已经启动的卡车。

朝鲜兵又派出数量M1114悍马和一架Z-10奇美拉武装直升机穷追不舍，结果在歌利亚的强力阻拦下，那架武装直升机不幸坠毁并砸断了一段高架桥，道路被阻截，反抗军身后再也没有出现敌人的悍马。

第四章 围墙 THE WALL

重返家园（Home Again）

自由之声电台（反抗组织电台）：“我们已经确认一个消息，今天在蒙特罗斯，反抗军对朝鲜补给库进行了英勇的袭击。反抗军死伤惨重，但任务最终取得了胜利。朝鲜军已经提高了对公民的安全性的检查，以辨认是否是反抗军成员。诸多公民在严刑和拷打中‘失踪’。自由是有代价的，我们必须站在统一的战线上，至死不渝。这里是自由之声。”

“我迫不及待想告诉布恩我们成功了！”回家的隧道里，浩魄兴奋地说道。“我只想洗个澡。”蕾安娜的声音充满疲惫。

从隧道爬回藏身所，众人傻眼了，整个避难所被彻底摧毁，房屋燃成灰烬，满目疮痍。想必袭击电脑城时，朝鲜军发现了这个藏身处。蒙特罗斯的反抗军首领——布恩，被敌人残忍杀害之后，吊在秋千上，以示警告。

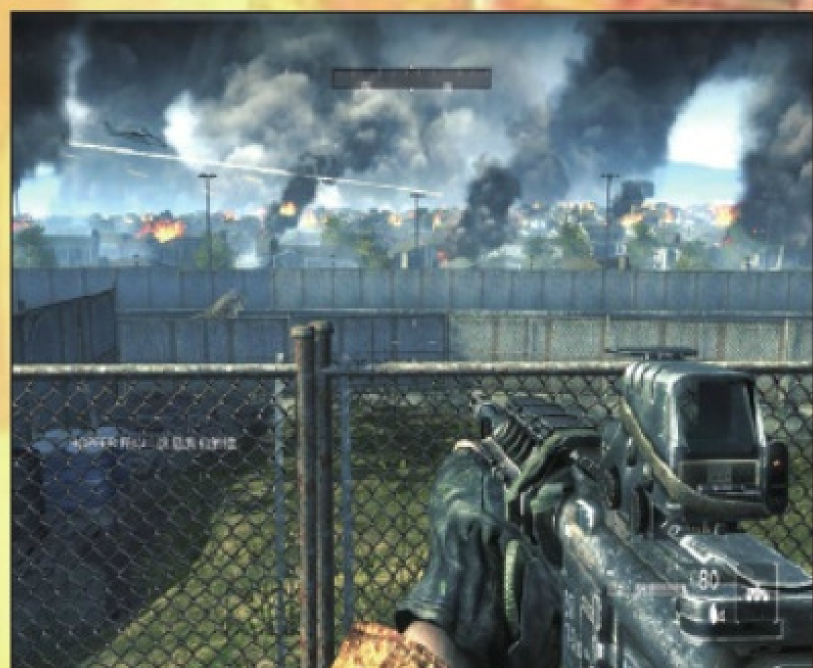
蕾安娜痛哭着扑向布恩的尸体，泪水像决了堤，啜泣不停。“蕾安娜，我


藏身所被毁，反抗军首领布恩也被残忍杀害


跟随歌利亚战车稳步推进

们必须离开蒙特罗斯。”康纳安慰她，鼓励她应该继续执行布恩的计划，这才会让他的在天英灵得以安息。蕾安娜重振情绪，4个人携手上路，准备突破朝鲜人在蒙特罗斯周围建立的高高厚厚的围墙，然后履行布恩的计划：劫油车，前往旧金山，支援美军。

离开被毁的藏身处没多久，在城郊遭遇朝鲜士兵埋伏，一枚RPG呼啸着从雅各布耳边飞过，大批敌军从民宅中冲出，就要撑不住的时候，浩魄呼叫出歌利亚，及时解围。朝鲜军方这次派出


朝鲜军对平民建筑进行报复性打击

RPG步兵对付歌利亚，用M110狙击枪优先击杀。

街道拐角处，T-99主战坦克再次闪亮登场，歌利亚也无法与之正面抗衡。只好选择绕到旁边一条街道，从侧面袭击。歌利亚和T-99同时发炮，T-99直接变成一堆废铁，而歌利亚也因损伤过度而无法启动。浩魄对于歌利亚有着深厚的感情，对它不离不弃，坚持要修理，蕾安娜也上前帮忙，功夫不负有心人，歌利亚顺利再次启动。

来到城郊的一处高地，众人看到城中的惨景：整个蒙特罗斯炮火纷飞，陷入一片硝烟战火之中，城中不时传来妇女和儿童的惨叫。补给库被袭事件之后，朝鲜军迁怒于平民，派出武装直升机对平民建筑进行猛烈轰击。“这全是我们的错。”浩魄内疚地说。“闭嘴，浩魄！”康纳及时为队友打气，“加油，我们一定要冲出围墙。”

向墙推进（Push to the Wall）

3人跳入蒙特罗斯城郊的排水渠，渠中污水及膝，狂奔时，蕾安娜再次意志消沉起来，“这是毫无意义的。布恩已经死了，一切都完了。”

“还没完呢！”康纳耐心地劝说着，“布恩留给了我们一个绝好的计划，仔细履行这个计划就是对他最好的缅怀！”

跑到水渠尽头向右转爬回地面，一扇铁门背后，康纳与其他准备突围的反抗军汇合。隔离围墙很厚，而且通往墙根的路上，有多个RPG小队把守。路上还设置了两道1米高的路障，歌利亚无法通过。危急关头，康纳灵机一动，“浩魄，你跟蕾安娜把C4炸药捆到歌利亚的底盘上去，能捆多少是多少！”

“什么？”所有人都不明白康纳到底要做什么。

“不要质疑，照我说的去做！雅各布，跟着我，我们去降下路障，为歌利亚开路！”

与大批反抗军一起对街道发起猛烈进攻，敌人的火力被暂时压制时，立即冲到路中央，操作控制路障升降的控制台（按住E键），降下路障。转过街角，发现第二道路障的控制台在路障的另一侧，只能设法绕行。进入街角的“白色城堡”快餐店，从后门出来，再打开隔壁的车库的后门。

此时突然发现车库内有数名朝鲜士兵，雅各布心跳瞬间变缓，进入子弹时间，沉着冷静地将5名敌人一一击毙。路障操纵台就在门外，但是街上火力仍然太猛，有3名RPG步兵不停对反抗军进行轰击（对面白色建筑顶层一名，围墙上有2名），先从车库探身将他们一一清除，待火力减小后再冲出车库，一口气降下路障。


用RPG引爆歌利亚身上的C4，炸毁围墙

“歌利亚可以启动了！”蕾安娜已经将C4捆绑完毕。

“就是这样！把歌利亚开到墙根下！”

紧接着，雅各布爬到房顶，扛起RPG，在歌利亚即将撞到围墙的刹那间，发射导弹，引爆了歌利亚底盘上的数十包C4炸药——剧烈的爆炸使得大地也为之一震，围墙上硬生生地炸出来一个数米高的缺口！虽然反抗军失去了王牌战车歌利亚，但这个缺口是反抗军逃出升天的唯一机会！雅各布、康纳、蕾安娜和浩魄4人立即跳入悍马，死踩油门，冲过了缺口，雅各布操纵机枪狂扫不止（屏幕右下角有过热提示），突破了围墙外最后几道木制路障，渐渐驶离蒙特罗斯。

“我们往哪儿走？”浩魄对于布恩的计划也不是很熟悉。

“向西50英里就是犹他州。我们必须去自保主义者（Survivalist）的农庄找直升机。只有这样，我们才能去劫持油罐车。”


跳入城郊的污水渠之中


探身除掉围墙上的PRG

隐藏武器（12/17）

9.林地M16步枪：离开避难所之后（遇袭之前），不要跳下倾斜的栅栏（无法回头），在正东面的角落里，一颗大树后面。

10.碎纹ACR步枪：第一次遇袭之后，在正南方的建筑内部。

11.林地SCAR-H轻机枪：击溃T-99主战坦克之后，跳过倾斜的栅栏，在绿色垃圾车与蓝色轿车相撞的地方。

12.林地M4步枪：从污水渠中爬出来之后，进入小门之前，在南边一小截铁丝网围栏下面。



第五章 核心腹地 HEARTLAND



交易（Deal）

自由之声电台：“EMP过后，电网的崩溃使我们相互隔离。整个民族跌入了疯癫的状态。我记得第一个冬天，绝望扫荡着整个国家，为了食物，同胞们自相残杀。围墙之外，许多人都失去了理性，只顾着自己生存了。如果你必须要和自保主义者打交道，一定要小心，他们是难以猜透的，有些甚至已经彻底疯了。愿来自蒙特罗斯的反抗军多加小心，这里是自由之声。”


康纳建议浩魄暂时规避

雅各布等4人来到荒凉破败的农庄，这片无主之地成了自保主义者的避难天堂。康纳回头告诫浩魄：“自保主义者对于朝鲜半岛的人都充满敌意，你最好回避一下。”浩魄躲在一辆破车后面，康纳上前与自保主义者谈判，看有没有和平借到

直升机的可能。

“康纳·摩尔根，”自保者的队长首先打起招呼，“听说你被朝鲜人像傻瓜一样吊起来了。”

“想吊我？痴心妄想。说正事，说好的直升机在哪儿？”


自保主义者实际上就是战乱时期的土匪

队长表示，他只和布恩做交易。听到布恩的死讯之后，队长立即翻脸不认人，派手下将蕾安娜擒拿住，“我要收了这个婊子，灭了藏在车后面的那个棒子。至于你，在我没让你吃子弹前快滚！”

看来没有和平取得直升机的可能了。蕾安娜可是近战格斗的行家里手，她华丽地反身将敌人按倒在地，康纳也顺势击倒队长，“现在怎么办？”蕾安娜问道。

“不抢到直升机，誓不罢休！”康纳语气坚定。

“可他们是美国人！他们应该站在我们这边。”

“不，这帮家伙已经疯了！他们现在不和任何人一伙！”

讨论完之后，4人与自保主义者展开了猛烈的交火。东北方向的风车高塔上有RPG，优先清除。端起SCAR-H轻机枪，清理完整个建筑中的自保主义者，康纳打开农场大门，4人向农场深处摸索前进。

静静悄悄（Be Very,Very Quiet）

康纳递给雅各布一把带消音器的M200狙击枪，“没有我的命令不要开火。一旦我说开火，就不要犹豫。跟着我，保持安静。他们在这附近藏了一架直升机，我们必须潜入他们的营地并且把它偷到手。”

“我觉得我们已经暴露了。”蕾安娜担心地说道。

“我不这么认为。枪声在这附近实在是再寻常不过了。”

农场里四处悬挂着朝鲜士兵的尸体，保全者甚至比敌人更加心狠手辣，俘虏的朝鲜战俘，要么当奴隶，要么直接虐杀。躲在一个小木屋后面，听到两名自保主义者的巡逻兵在交谈，果然他们对于刚才农场门口的枪声丝毫不在意。一路压低身体，跟着康纳小心翼翼地绕过巡逻兵的视线。“慢着！”康纳挥手示意停下，“在风车上面有个狙击手。如果不干掉他，他一定会发现我们。雅各布，只要你瞄准好了，就开枪。”


康纳扔给雅各布一把带消音器的M200狙击枪，让他负责狙杀任务


狙杀西北方向75米处风车高塔上的狙击手

雅各布端起M200狙击枪，瞄准镜有两种缩放尺度，可以随意切换（鼠标中键），目标位于西北方向74米外，“噗——”一声轻响，风车上的狙击手瞬间倒下，没有惊动其他守卫。“射得好！”康纳不禁称赞道。

之后，一行人看到两名守卫在戏耍一名朝鲜俘虏，然后残忍射杀，又看到保全主义者们把朝鲜俘虏当奴隶使，让他们推磨发电。拐角处，一名巡逻兵挡住了反抗军前进的道路，康纳指示蕾安娜将其暗杀。“可他是美国人啊！”蕾安娜仍然犹豫不决。

“你到底还想不想活着离开这里？！”康纳也有点儿不耐烦了。

“好吧……”

在蕾安娜进行暗杀的同时，雅各布用狙击枪狙杀东北方向的风车上距离33米的RPG。接着冲入前方的车库，听到直升机的声音。定睛一看，是朝鲜的运输直升机。看样子这架直升机并不是来搜寻反抗军的，于是4人决定继续保持隐蔽。自保主义者对其发射了一枚火箭弹，正中靶心，直升机盘旋着坠地，远处升起了一团火焰。

继续向农场深处摸索，“停下！有个哨兵，在2楼窗户边。如果我们穿过这里就会被他发现。干掉他。”雅各布端起狙击枪，麻利地将西偏北36米处的哨兵狙杀。之后看到一群自保者卫兵又在戏弄朝鲜俘虏——他们逼迫俘虏为自己挖掘坟墓，然后讨论是将其活埋，还是将其枪杀。俘虏实在不忍其辱，破口大骂，如雨点般的子弹瞬间倾泻到他的身上。“自保者全都疯了”，这是4人小队的一致结论。随后狙杀西北方向建筑2楼的哨兵，再狙杀正西方50米开外风车上的RPG，完成所有狙击任务。

狗咬狗（Dog Eat Dog）

冲过守卫众多的农场，跳下一条小河，来到一座木桥下，4人被眼前的景象所震惊：桥上悬挂着十几名朝鲜士兵的尸体，虽然对于自保者的残忍，众人早已略有见闻，这密密麻麻悬吊着的尸体，还是让人毛骨悚然。从桥底穿过，反抗军们被自保主义者发现，此时再也没有隐蔽的必要，4人打开枪的保险，开始杀戮。

来到直升机坠机的地方，发现机上的朝鲜士兵居然幸存了下来，朝鲜兵


自保者居然用活人玩转盘飞刀的游戏

和自保主义卫兵正打得火热。“我们打谁？”浩魄也被弄懵了。

“都打！”康纳回答得斩钉截铁。

消灭零星的朝鲜士兵后，与大量自保主义守卫展开正面交火，利用掩体不断推进。不一会儿，来到一个有飞刀转盘的院子，自保者为了娱乐，居然把朝鲜俘虏绑在转盘上，俘虏遍体鳞伤，喉咙附近有一处致命刀伤，奄奄一息。“拜托了……杀了我吧。”雅各布实在不忍心看下去，举枪将其击毙。

消灭院子里所有敌人后，切换为M200狙击枪，狙杀东北方向风车上的最后一名RPG步兵。4人加速奔向停放直升机的营地。

偷取直升机（Steal the Helicopter）

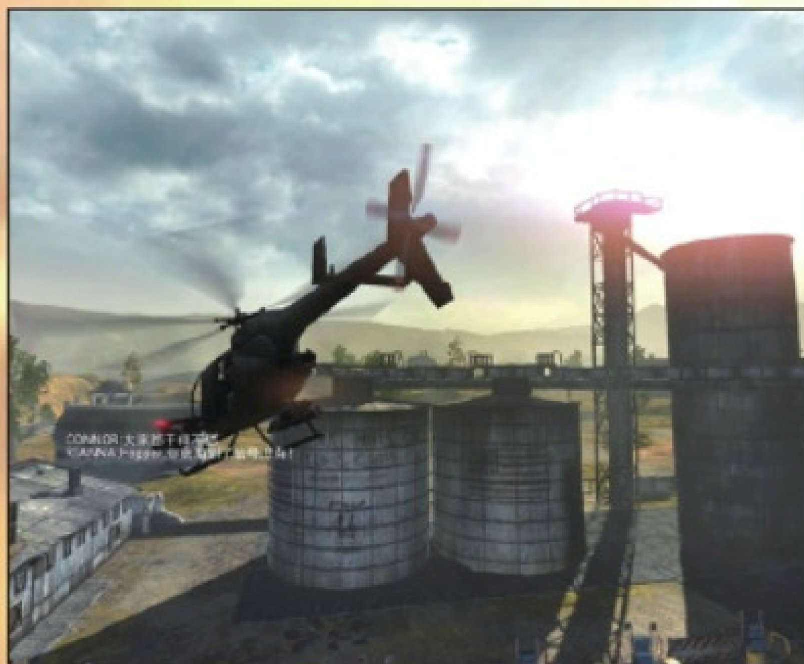
在岔路口，康纳进行任务分配，让蕾安娜和浩魄跟着他潜入直升机营地，而雅各布继续负责狙击的任务。东北方向的小山丘上，有座教堂，是进行狙击掩护的绝佳地点。


教堂顶层的视野果然开阔

雅各布先清理掉教堂外围的守卫，然后突入教堂，教堂内部也有大量守卫，雅各布利用在教堂楼梯那里拾取的带有榴弹发射器的M16步枪（3键发射榴弹），来到2楼的脚手架上，轻松将敌人全部击毙。爬到教堂最顶层，此处视野果然非常开阔，停放直升机的营地一览无遗。康纳等3人也已就位。

“康纳，隐蔽！”蕾安娜提醒道。此时一辆卡车从营地外开了进来，停在了门口。康纳将计就计，不断指示雅各布暗杀落单的目标，没有引起其他自保主义者的丝毫警觉。不一会儿，营地外围的警卫以及卡车司机全部被狙杀，康纳3人猫着身子迅速靠近卡车。“计划是什么？”蕾安娜问道。

“坐稳了，我们要突破了！”说着康纳猛踩油门，连续冲破两道铁门，直捣黄龙，冲进了停放直升机的小院子。“康纳，不带这样玩的！”蕾安娜实在受不了这种刺激，不禁娇嗔道。顿时间，警报声大作，自保者警卫源源不断


驾驶直升机扬长飞走

地从两旁的仓库里冲出来，对康纳3人不停射击。其实他们3人如果有人会开直升机的话，已经可以驾机逃离了，这时就体现出雅各布的重要性了。

同时，教堂的顶层被RPG击中并燃起大火，雅各布只得爬出裂缝，纵身跃下。目前还没有自保者发现雅各布，因此可以停留在小山丘上继续狙击一阵子，为3名队友减轻压力。趁着敌人火力减弱的时机，一口气跑下山丘，奔向直升机停机坪与队友汇合。外面的自保者警卫依然不依不饶地向4人射击，雅各布丝毫没有理会，二话不说坐上直升机的驾驶位，娴熟地发动直升机，在警卫们“仰望”的眼神下，4人扬长飞走。

“浩魄，你获取到追踪信号没有？”蕾安娜问道。

浩魄拿出背包里的GPS定位仪，“车队正在卡森市的外围，向西行驶。”

“那么，现在让我们去劫持油罐车吧！”康纳兴奋地说。

隐藏武器（14/17）

13.数字ACR步枪（低弹药）： 从河里爬上岸，进入有飞刀转盘的院子时，这把枪就倚在入口拐角处的板条箱旁。

14.都市SCAR-H轻机枪（低弹药）： 也是在有飞刀转盘的院子里，枪在院子正北方两个麻袋旁边，麻袋后面是个带棚的天燃气罐。

第六章 空中掩护 OVERWATCH

追逐与劫机（Chase & Hijack）

雅各布驾驶直升机，来到距离旧金山200多英里的卡森市边缘。卡森市坐落在巍峨的内华达山脉下，毗邻塔霍湖，丘陵环绕。直升机上配备了空对地导弹（ASM），双管机枪以及导弹误导信号弹（Missile Defeat Flares）。使用双管机枪时（鼠标左键），要注意防止过热，发射空对地导弹（鼠标右键）可以有效打击地面的装甲车辆，但是导弹重新装填需要一段时间，因此机枪和导弹间隔使用是个不错的选择。直升机还附带热源视角的功能（鼠标中键），可以使视野内的敌方车辆和士兵呈现亮红色，明显与背景相区分。


垂直下降并穿过隧道

沿着公路前进，浩魄提示，前方这片山区，电波通讯的信号一定会很差，如果在那里干掉护送油罐车的队伍，他们是无法及时呼叫支援的。

“车队就在前方5英里处。”浩魄接收到了GPS信号。

“很好！我们必须俘获油罐车，否则整个旧金山计划就失败了。”康纳再次提醒大家此次任务的重要性。

紧接着发现公路上有一些为油罐车殿后的朝鲜车辆，依然是M1114悍马和食

人鱼轻型装甲车。注意左右飞行躲避敌军发射的地对空导弹，由于导弹一般都是热源引导的，所以如果躲避不及或者同时面临多枚导弹时，可以发射误导信号弹（F或G键），进行干扰。之后飞到一条穿山隧道前，操纵直升机垂直下降（左Ctrl键），飞入隧道内部。


摧毁护送油罐车的装甲车队，同时注意躲避地对空导弹


跳下直升机抢劫油车

从穿山隧道中出来，远远地看到油罐车队和护送车队，雅各布全速前进，追上了车队，用导弹将进行护送的4辆轻型装甲车全部轰成废铁。没想到3辆油罐车的司机居然无动于衷，依然淡定地缓速前行。

“好吧，执行B计划。雅各布，降低直升机，与卡车并排并保持同速。浩魄，把门打开。”康纳命令道。

“你疯了么？！我可不想跳到一辆行驶着的车上！”

“你要是不跳我就把你踹下去！无论如何，在这些油罐车到达边境检查站之前，我们必须劫持它们。”

雅各布也只好听命，缓缓降低直升机，不断减速，飞到油罐车左侧的车门旁边，并与之保持相对静止。浩魄首当其冲，打开直升机舱门一跃而下（E键），跳到油车车门上，掏出手枪击毙司机，成功劫持第一辆油罐车。紧接着，蕾安娜和康纳依法炮制，劫持了剩下两辆油罐车。劫车的同时，注意山脚下的地对空导弹发射车（SAM Site），小心躲避导弹并及时将其摧毁。

抛锚（Broken Down）

接下来，康纳打头阵，3辆油罐车向卡森市区的方向驶去，雅各布在空中进行火力掩护。冲破省际边境检查站，康纳兴奋地喊道：“欢迎来到加利福尼亚州！”进入城市郊区，在高架桥处，朝鲜军方派出数量T-99主战坦克进行堵截，雅各布发射导弹将其尽数摧毁，但是坦克产生的剧烈爆炸，使得高架桥坍塌，通往市中心的高速路被堵死。康纳决定掉头从市区边缘绕行，民宅房顶出现大量RPG小队，优先清除，以防止油罐车爆炸。清除了一辆挡在路中央的悍马之后，发现一大堆木箱封锁了道路。直性子的康纳驾驶卡车一头撞了上去，四角箱子顶在车头前面不停翻滚着，过了好一阵子这箱子才被蹭到路边儿。看到这充满喜感的一幕，雅各布在直升机上偷笑不止。

“康纳，你在干吗？！这可不是撞车比赛！”蕾安娜担心地问。


清除楼顶的RPG，一路为3辆油车保驾护航

“这些卡车都很坚固，能坚持住的。”康纳安慰道。

一路掩护油罐车，来到市中心，一架Z-10奇美拉直升机从东南方飞来，娴熟老道的雅各布轻松将其击落。之后再消灭两个出现在大厦楼顶的RPG小队，敌人暂时被消灭干净。最后来一座大桥上，康纳驾驶的油罐车由于过度受损（估计是顶箱子的原因），不出意料地抛锚了。

“该死，康纳！我告诉过你要小心。还能启动么？”蕾安娜问。

“我在努力！”康纳也忙得焦头烂额。

“我们停在这里就是活靶子！”浩魄焦急地说，“注意，朝鲜军向我们靠近了！”


康纳在大桥上抛锚，不停掩护射击

“糟糕！他们会一直跟着我们到旧金山的。”康纳灵机一动，“浩魄，你快点把所有的C4炸药都安在桥上，我们得保证身后没有尾巴。”

在康纳修理卡车的同时，敌军的M1114悍马、食人鱼轻型装甲车和T-99主战坦克轮番来袭，雅各布升到油罐车的正上方，不停地进行掩护射击。片刻之后，康纳的油车成功启动，浩魄也在桥中央安装了大量C4炸药。3辆油罐车缓缓驶离爆炸范围，“轰——”一声巨响过后，大桥被炸成两截，大量朝鲜军队被困在大桥的另一侧。

“我是蒙特罗斯反抗组织的康纳·摩尔根，”康纳通过无线电联系到美军官员，“我们有三辆油罐车要移交给美国军队。”

“收到。你们来得正是时候。我们在索萨利托（Sausalito，旧金山北5英里处的小镇）有一个前方基地，让我们在那里碰头吧。完毕。”

“明白。即将在下午3时后达到。抵抗组织通话结束。”



第七章 金门大桥 GOLDEN GATE



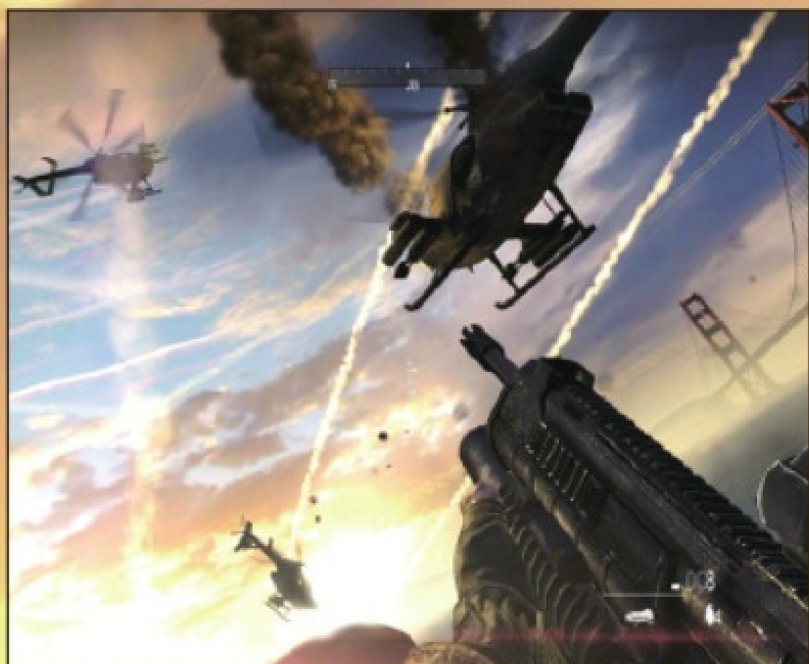
交货完毕（FOB）

如今燃料已经送达美军前线基地，美军计划发动进攻，夺取金门大桥。以后是

否能顺利攻下旧金山，并收复大量失地，关键在于此役。充足的燃料使得美军可以对地面部队提供强力的空中支援，不过，前提是先干掉桥面上的防空炮。

递交完油罐车之后，4人反抗小队也加入到此次进攻。雅各布和康纳坐入猛禽1号直升机，浩魄和蕾安娜坐入猛禽2号。


油车递交完毕后，4人随即参加金门大桥战役


猛禽4号不幸坠落，猛禽2号同样受损严重

猛禽1号飞行员：“引擎检查完毕，油门提升至70%，航空仪器运转正常。”

战戟（美军中央指挥部）：“猛禽，这里是战戟。你们可以出发了，狩猎愉快。”

“猛禽1号收到。”

随后战戟提示，第160军潜行者直升机编队同时到达战场，4架编号为猛禽的直升机随即与之整编。飞到金门海峡水面上时，战戟再次提示，有不明物向直升机编队飞去。几秒钟后，一架朝鲜喷气飞机低空掠过，发射的导弹使猛禽3号受到致命打击，随即坠入水中。猛禽2号也受到损伤，液压系统失灵，引擎起火，必须立即在桥面上迫降。蕾安娜对雅各布和康纳说：“别担心我和浩魄，桥上见。”

之后猛禽1号经过一艘朝鲜潜艇，并在恶魔岛（旧金山头号景点）附近转向，逐渐靠近金门大桥。潜行者6号向全队通报，侦察到桥面上有大量RPG小队。话音未落，猛禽4号被击中并坠毁。

猛禽1号向大桥北部的桥墩飞去，整座桥墩实际上是一座巨大的承重塔。桥墩的脚手架上有大批朝鲜步兵，康纳提示雅各布，使用榴弹发射器消灭敌人。在直升机里，榴弹是无限的，因此不必节省。直升机围绕着桥墩缓缓下降，最终降落在桥墩下的朝鲜营房前。

击杀营房门前15名步兵，2名RPG步兵，然后冲入内院，遭遇T-99主战坦克。从营房中绕行，来到最西南角的营房，捡起房间角落里的RPG，连续发射3枚火箭弹将T-99轰成废铁。

爬上桥面（Climb Onto the Deck）

“康纳，你们俩在哪？我们正跟随第185军徒步赶往桥面。”蕾安娜打开了对讲机。

“我们的位置有点偏离。桥上见。”

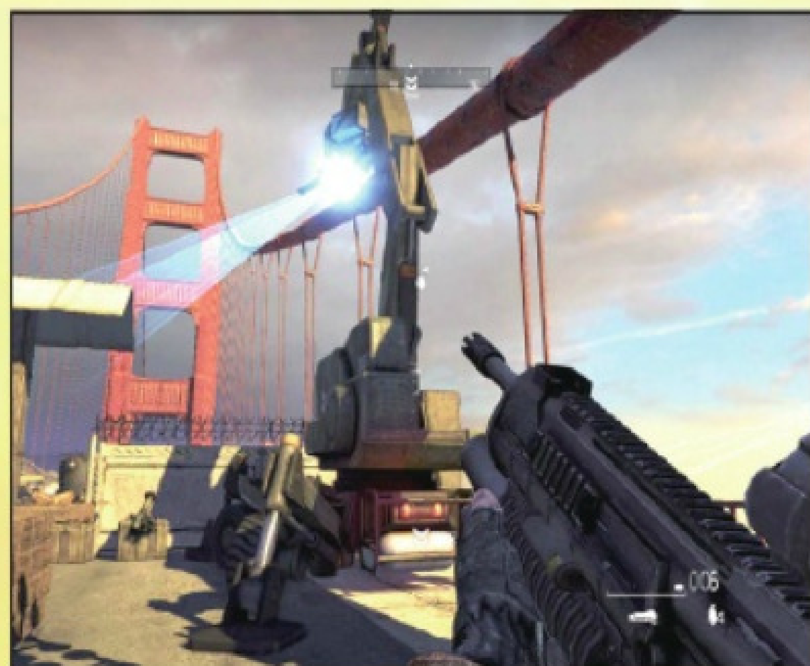
雅各布跟随康纳爬上桥墩，在最底层的板条箱上，捡起4枚C4炸弹和M249轻机枪。一边沿着脚手架往上爬，一边射杀朝鲜步兵，大约5分钟后，爬到大桥的表面。望着耀眼的金色阳光，望着金门海峡湛蓝的海水，突然想到金门大桥一直以来都是全球自杀的首选地，据说相关官员因为“审美和资金问题”所以一直没建造防自杀屏障，以至于已经有超过1200人从桥上跳海自杀。思绪回到眼前的战场，康纳呼叫蕾安娜：“蕾安娜，我们已经到桥上了！”

“浩魄和我已经到大桥入口了，装甲车队就在我们身后。”

从侧面打击守护大桥入口的朝鲜步兵，优先清除东南方向哨塔上的RPG。消灭检查站附近的所有敌人后，艾布拉姆斯主战坦克气势恢弘地开上桥面，身后还跟随着两辆食人鱼装甲运兵车和数辆M1114悍马，车队在大门前缓缓停了下来。雅各布、康纳、浩魄和蕾安娜这4名老战友也在门口重新集结。“你们4个，”凯斯中士（Sgt.Keyes）命令道，“跟着我们！我们要肃清这座桥！所有人远离大门，我们要炸开它！”


艾布拉姆斯主战坦克率领装甲车队开上桥面

艾布拉姆斯主战坦克发射出一枚105mm的M68E1式线膛炮，轰破铁网大门，几乎是与此同时，两枚RPG呼啸而来，击中了艾布拉姆斯，毫无防备的主战坦克瞬间变成废铁。“呼叫战戟，”凯斯中士说道，“我们刚刚损失了坦克，我们现在只能徒步前进。”


雅各布巧合地绕到了岗哨塔的后方

雅各布冲入大门，在左侧的小高地上，射杀了刚才摧毁坦克的两名RPG步兵，为身后的装甲车队开道。接着跟随装甲车向前推进，由于大桥上没有护栏，小心不要失足跌入海峡。在第二道检查站前，有两架机枪岗哨塔，阻碍了车队的继续推进。康纳命令小队暂时集结在一辆卡车后面，商讨对策。谁知道刚才还想着别掉下去，一辆Z-10奇美拉击中卡车，雅各布被爆炸产生的气流推下桥面。

“雅各布掉下去了，我们得去救他——”还是蕾安娜有人情味儿。

“不！他已经死了！别管他，我们得继续前进。”康纳冷血地说道。

事实上，命大的雅各布抓住了桥的边缘，只是掉到了桥面以下的钢铁支架上，并没有坠入海中。听到康纳的话，雅各布一怒之下关掉了对讲机，并没有向队友报平安——实际上目前他并没有脱离危险，刚才那架Z-10奇美拉像是记仇一样，用双管机枪对着雅各布狂扫不止，雅各布只得立即趴下，全身贴在冰

冷的钢板上，进入直升机的视野盲区。

“刚才那架直升机呢？”康纳纳闷地问道。

“它在扫射下层甲板！”还是浩魄眼神好。

雅各布沿着下层甲板一路向南，大约100米左右，终于找到爬回大桥表面的梯子。巧合的是，爬回桥面一看，这里正好处于两架岗哨塔的背后！雅各布二话不说丢出两颗手雷将它们摧毁。

“谁干的？”蕾安娜一头雾水。

“管他呢，向前推进！”康纳看到雅各布还活着，不禁惊叹道：“你是我见过的最走运的混蛋！”

紧接着拿起东边那座岗哨塔旁边的AAWS-M发射器（中程反坦克导弹发射器），两炮把那架烦人的Z-10奇美拉射下来。

攻占防空炮（Assault the AA Guns）

“前面这道门后的防空炮，让我们无法派出王牌空军。因此能否攻下金门大桥，成败在此一举！”康纳鼓舞人心地说道。凯斯中士命令手下一名列兵将大门缓缓打开，此时立即寻找掩体，由于敌人火力过猛，RPG、手雷和子弹不断倾泻而来，在空地上稍作犹豫就可能阵亡。先将左边哨塔上的RPG击杀，接着点射掉防空平台上的RPG，最后再逐一击毙其他朝鲜步兵，冲上防空平台。


攻占并死守防空平台


驾驶悍马与歌利亚展开生死战

“每个人都上平台！”凯斯中士大吼道，“守好自己的阵地别让朝鲜人踏上半步！无路可退！守住防线！”


极度眩晕中，雅各布看到康纳英勇献身

雅各布冲上防空平台西侧的哨塔，塔顶摆着一把M200狙击枪，于是在高处惬意地进行狙杀。此时战戟中央指挥部通知全队，朝鲜军的装甲部队正在向防空平台开去，建议使用无人轰炸机。但是厚重的自动防空炮无法在短时间内摧毁，此时派出轰炸机八成会被击落。“等等！”浩魄兴奋地叫道，“这些防空炮装备了自动敌我识别系统。我可以让它转变阵营，让他们尝尝自己的炮火的厉害。”于是继续死守平台，优先狙杀南面哨塔上的RPG。两分钟后，浩魄成功破解防空炮的密码并重启系统。

战戟指挥中心提示，无人轰炸机已经连线，雅各布操纵仪器，控制轰炸机选择导弹投射目标。由于此时再也没有地对空导弹的威胁，无人轰炸机自由地在大桥上空盘旋着，弹指一挥间，整条大桥上的朝鲜装甲车辆灰飞烟灭。“无人战斗机油料耗尽。返回基地。”无人轰炸机连线随即切断。

紧接着，4人跳入悍马继续向南，雅各布负责操纵机枪。机枪容易过热，建议连射3到4秒钟后松开一下。摧毁3辆堵路的悍马，来到出桥的大门前，一个熟悉的身影破墙而来——居然是朝鲜军的歌利亚战车！歌利亚的雄风反抗军人尽皆知，康纳急忙倒车，雅各布操纵机枪不停射击。

“我们被锁定了！”听到被歌利亚瞄准的声音，浩魄惊恐万分地说道。此时要立即激活反导弹系统（F键），丢出热源信号弹，诱导歌利亚的导弹偏离目标。一旦激活不及时，那就只有死路一条——当初自己操纵歌利亚一枚导弹摧毁一辆悍马的情景依然历历在目。悍马和歌利亚相互追逐拉扯着，歌利亚一个不留神开到一辆油车旁，雅各布抓住机会开枪引爆油车，油车和歌利亚在熊熊火焰中一同变成焦黑色的废铁。

剧烈的爆炸将悍马一并掀翻，雅各布趴在地上，听到康纳在呼叫指挥中心：“这里是康纳·摩尔根。敌人增援的装甲部队正从南面驶向大桥。请求紧急空袭桥头。”

“空袭无法执行，友军单位在射程内。”战戟回应道。

“你必须现在就打掉他们！”

“无法执行！无法确认敌我分界。”

“啊，该死！”康纳高举照明焰火，冲向朝鲜装甲部队，“战戟，朝我的位置开火！”

“请求重复，你的意思是？”

“看到火光就把那该死的炸弹给我扔下来！”

“明白。空中支援即将到达。”战戟指挥中心随即联系飞行员，“突击队长，请确认是否可以目测目标。”

“秃鹰1号可以看到焰火，导弹已经发射。”

转瞬间，康纳与朝鲜装甲部队一同消失在火光之中，再也没有人看到他。这位来自蒙特罗斯的反抗士兵，把生命献给了金门大桥战役。英国新闻播报说，这次联合行动可能会是美军反击的转折点，同时，欧盟国防委员会（EU Defense Council）已经召开紧急会议，讨论支援大西洋彼岸的盟国。

战争，远未结束。

隐藏武器（17/17）

15.火龙SCAR-H轻机枪： 直升机着陆后，进入西面的建筑，踩着板条箱跳上2楼，这把枪就倚在窗口旁。

16.火龙Super V冲锋枪： 爬上桥墩并进入桥塔内部，来到一处打开的门，外面友军直升机正在用机枪扫射，这把冲锋枪就放在正对着门的置物架上。

17.火龙Super V冲锋枪（Mk3红点瞄准）： 艾布拉姆斯主战坦克被摧毁并消灭两名RPG步兵后，在道路右侧黄色的巴士上。

自由潜行，飞行与梦，千里相距，不阻鲜花瞬间传送……本期提到的多款产品，都印上了科技改变生活的关键字。尽管一些技术在现在看来，仍只属于小众人群的使用范畴，有这样那样的使用限制，但科技的发展速度向来不容小觑，也许有不知不觉当中，他们就潜入了普通用户的可选择视野。那么，我们就从时下非常热议的柔性屏幕开始吧……

柔性屏幕改变生活
——Feno折叠式笔记本







必须要说，这是一款尚处在概念设计阶段的产品，然而它的实现前景并不遥远。没错，笔记本都是可折叠的，但是要想把它设计得非常小，除了机身内部采用更紧凑的设计之外，显示屏便成为最大瓶颈，只有减小屏幕的尺寸，才能让笔记本显得更小巧。不过在假定屏幕自身也可折叠的前提下，全新的设计思路即被打开。Feno就是一款采用该思路的笔记本。这款笔记本采用了狭长的键盘区设计，键盘宽度仅为显示屏的一半，而由于显示屏本身亦设计为对折，恰好折成同键盘一般大小。如此整个笔记本如同长信封一样，可放入到更小的空间中（还记得SONY某次笔电的发布热点是把产品插到裤袋里吗？），而用户并不会失去大尺寸屏幕的享受。

这项设计实现的关键在于可折叠式屏幕。目前这种屏幕尚未见实际产品，但是柔性可弯曲的屏幕已出现在公众的视野。在今年年初的CES 2011展会中，三星即正式展示了其设计的AMOLED柔性屏幕。该屏幕十分轻薄，仅为0.3mm，拥有WVGA级别的分辨率，





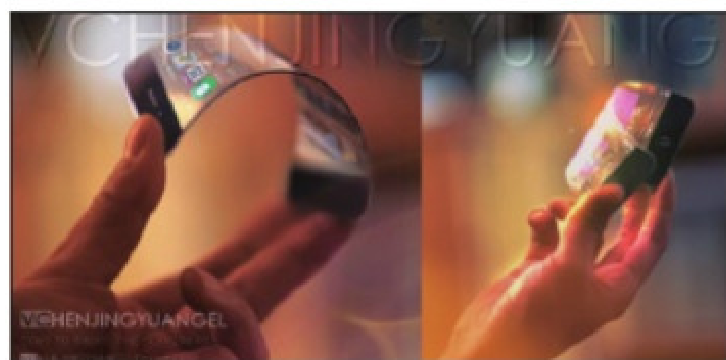


三星所设计的AMOLED柔性屏幕兼具柔韧、透明、轻薄等多方面的成熟品质

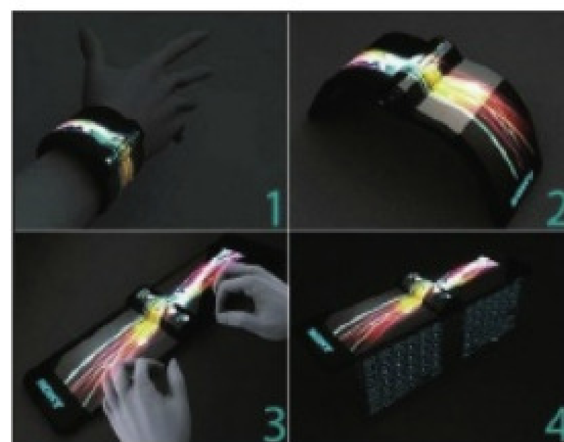
屏幕色彩清晰艳丽，当然最关键的是韧性极强，可随意弯曲，即使弯曲成直径为1cm的圆柱，画面质量也未受影响。而在更早放出的一段视频中，三星的研究人员曾用锤子大力击打该屏幕，屏幕丝毫未受损，可见产品在各方面均达到了成熟实用的地步。除三星外，索尼、HP、东芝等厂商也在同时研发这一技术。

AMOLED能否达到Feno这种360度的折叠效果还有待确认，不过这种由柔性屏幕所引出的设计灵感却早已四处开花，例如设计师Hiromi Kiriki为索尼设计的下一代腕戴式电脑，又如果粉们为苹果设计的透明可随意弯曲的概念机iPhone ProCare等等……

↓概念性设计：iPhone ProCare













Hiromi Kiriki为索尼设计的下一代腕戴式电脑

屏幕显示的狂想

至少从目前出现的设计产品来看，柔性屏幕带来的技术惊艳事实上高过了其实用性，无论是腕戴式电脑还是柔软身躯的手机，尽管你觉得它们非常酷非常炫目，但实际上新产品在使用上的便利程度并不会比现在高出太多。有人说以后可以如同看真实纸张一样看基于这种屏幕的“电子纸”，但貌似这也没有太高的实用性——你真觉得拿着一张可弯曲的晃晃当当的报纸就很方便吗？倒是这一款Feno看似设计平淡，却真正发挥了实用的目的，它改变了屏幕存在的空间问题，我们不再为了一屏2D平面的字画而需要携带整屏大小的物件。未来屏幕的发展会如何呢？除了3D变形之外，材料所占空间的本质革新想来才是最有诱惑力的。试想如果可以在空气中用电子技术无中生有，平空造出一块屏幕……你就再也不需要考虑屏幕放在哪儿了。

炎炎夏日，降温显神通
——随身空调与冰箱



盛夏时光，避暑既是一种需要，也可成为一种享受，而现在，还可以是一种融入到Geek的生活方式。右图中这位仁兄脖子上所戴的，并非一个普通的项圈（笔者不禁想起哪吒这等使用项圈武器的传奇人物……），当然也不是什么耳戴式MP3，更不是什么定位仪器，而是一个微型简易空调！你多半想不到这款空调除了内置风扇和水罐之外，还配备了电子冷却系统，同时它还具备低/高的不同档位。使用时只要将其佩戴于脖颈之上，按下开关，它就可喷射冷气，数分钟之内，即可感觉全身凉爽。如果你是一位酷爱运动的人士，这款可随身挂戴的空调将显得尤其适用，无论是登山、跑步还是骑行，它都是快速降温的好帮手。该产品的售价为49.99美元，可惜目前在国内还找到不供货商。



接着要介绍的Mini USB冰箱则有同样的Geek消暑风骨。它的外形只比普通的罐装可乐稍大一些，使用通用5V的USB供电（使用电流800mA），既可制冷也可保温。其机制是利用半导体电极原理调节温度（与家用冰箱使用的氟里昂等方式大不同），再通过箱内底部的铝板直接热传导到放在其上的物体。最终制冷效果为8～10摄氏度，制热效果40～60摄氏度。说实话，这样的"冰箱"效果是无法跟家用冰箱比较的，一般来说，要达到最高/低温度，需要将饮料放置2小时（真的不适合急性子的用户！），另外为了保证热传导效果，最好使用金属或瓷质杯，不推荐塑料杯。笔者认为用它来对饮料保温，可能更为适合。该产品在淘宝等网站可买到，售价约60元。





这款产品配合车载电源USB转换接口，也能放在车内使用。不过车友们可选择实用性与美观性更佳的车载式小冰箱，该冰箱体积从6L～18L均有可选，使用时可将其放置在后座的中间位置，利用车载12V点烟器电源供电，其制冷温度最低可到0℃，制热最高可达65℃。产品售价约为300元（12L），随容积大小变化，价格有一定升降。

夏季宜养心，降温需适度

笔者的一位朋友曾经精辟地总结过："技术"的本质之一就是"隔断"与"重组"不同的属性。例如夏天天热对应出汗，但是空调与冷饮则能让人快速将这种对应关系隔断开来。然而这种隔断无疑也割裂了人与大自然的一些微妙的联系。例如中医讲究秋天进补，而夏天则讲究外散，应当通过多晒太阳多出汗的方式，将受压抑的部分发泄出来，达到养心的目的。如果一味降暑，将打乱身体原有的季节变化节奏。因此整天待在室内吹空调，是不被提倡的一种度夏方式，一定要让身体有效感觉到季节的变化。当然，那些过于贪求低温，以及过量喝水、急灌冷饮的方式，则更会对身体造成直接损伤，降暑不成反成害。



放在后座中间的车载式小冰箱

遨游水底世界
——AS-2水下电动踏板车



AS-2由美国佛罗里达州的AquaStar Scooters（姑且译为"水之星踏板车"）公司生产，专门用于水底游玩。这款看起来有点卡通的踏板车重80公斤，在水下的航行速度最高可达5公里/小时（考虑在水下，这已经是很不错的速度有木有），最深能潜入到12.2米的水底。踏板车采用充电电池，一次充电可使用两个半小时，随车所附的氧气瓶，可在水底持续使用70分钟——为什么与充电电池使用时间不符——因为该车也可半露在水面上航行吧！这款踏板车最多可同时搭乘2人，两位"乘客"可同时将头部伸入车顶的一体头盔，共同使用车体的供氧系统。相比于1代的AS只能搭乘1人，新款"车型"无疑更具乐趣，毕竟与亲友一同共享一段水底探险，可谓人生最美好的回忆之一！




相比来说，AquaStar的第一代产品则显得有些独乐乐，远不如众乐乐

天空亦可自由飞



AS-2给那些想自由遨游水底的人提供了可能，而看看右边这张图，你会认为这是现实场景么？虽然人类早就实现了飞行入天的理想，但是个人自由的飞行，就像小时候动画片上的阿童木与多拉A梦（竹蜻蜓！）一样，仍旧是许多人不可抑制的梦想。2011年5月7日，51岁的瑞士冒险家伊夫罗西，将这个梦想变成了现实。他依靠一对装有4部小型喷气发动机的机翼形飞行器历时8分钟成功飞越美国大峡谷，其飞行最高时速为304公里/小时，飞行高度为峡谷上方65米。该“飞行动力翼”宽2.6米，重54公斤，由金属、玻璃纤维等构成，另外冒险家还为其设计了配套的头盔和防护衣。

果粉们的缤纷世界
——iPhone创意周边



对于果粉们来说，iPhone通往的世界似乎永远充满着创意和惊喜（甚至有传说本·拉登也是被iPhone干掉的），iPhone的各种创意周边，为这一观念提供了坚实的支持，以下我们就来看几款较新的产品。



这款“Hive for iPhone 4”是纯正“低碳”概念的iPhone周边产品，实际上你可以将它看作是iPhone的一个放大镜。当你将iPhone放在基座上，只要正对着基座上的“玻璃板”，就能看到被放大的iPhone画面，同时，由于箱体共鸣效果，iPhone音量也会显著被放大。之所以笔者说它是“低碳”，因为这种放大是纯物理的，无需接驳任何电源。整个产品非常有讲究的就是那块“玻璃板”，事实上它是一块菲涅耳透镜，该透镜相比球面玻璃镜，可用更小的厚度实现相同的放大率，有兴趣的朋友可以Google一下相关的原理知识。该产品售价45美元。

另一个设计则是试图将iPhone变身为拍立得！这一设计来自于日本设计师Mac Funamizu，他的想法是给iPhone安装一个具有打印机功能的外壳，并将其打印输入口与iPhone的图片库接驳。这样，当你使用iPhone拍照后，立刻就能将其打印出来！显然，除了用拍立得的方式打印照片外，你还可像配图中那样将iPhone上检索到的地图或二维码打印出来，直接共享给他人。该想法还处于设计阶段，但从技术上讲实现起来并不麻烦，只是看有没有厂商愿意投入生产了。

最后的这个设计一点也不“科幻”，完完全全是一款没有任何功能的手机外壳，不过你也许会对它感兴趣。它的特别之处是将iPhone变身为一款拖鞋（Flip-flop Series）。显然对于任何一个果粉来说，都不会舍得将其套上iPhone，然后踩在脚下蹂躏，但是看起来可以做、却偏偏不能做的，往往最让人心痒难耐！每只“拖鞋”价值12.88美元。





iPhone的创意延伸

有这么多的“配套”周边支持，是一款产品在市场营销方面梦寐以求的境遇，相信一定令其它手机厂商羡慕不已。这些周边产品的出现，很大程度上都是一种被主产品带动、主动去迎合主产品的结果，它们迎合的不光是iPhone的商业价值，更是iPhone自身设计的创意，这恰好是物以类聚的最好诠释。想要如何被别人对待，就先将自己塑造成那样，这似乎是iPhone模式给我的一大启示。



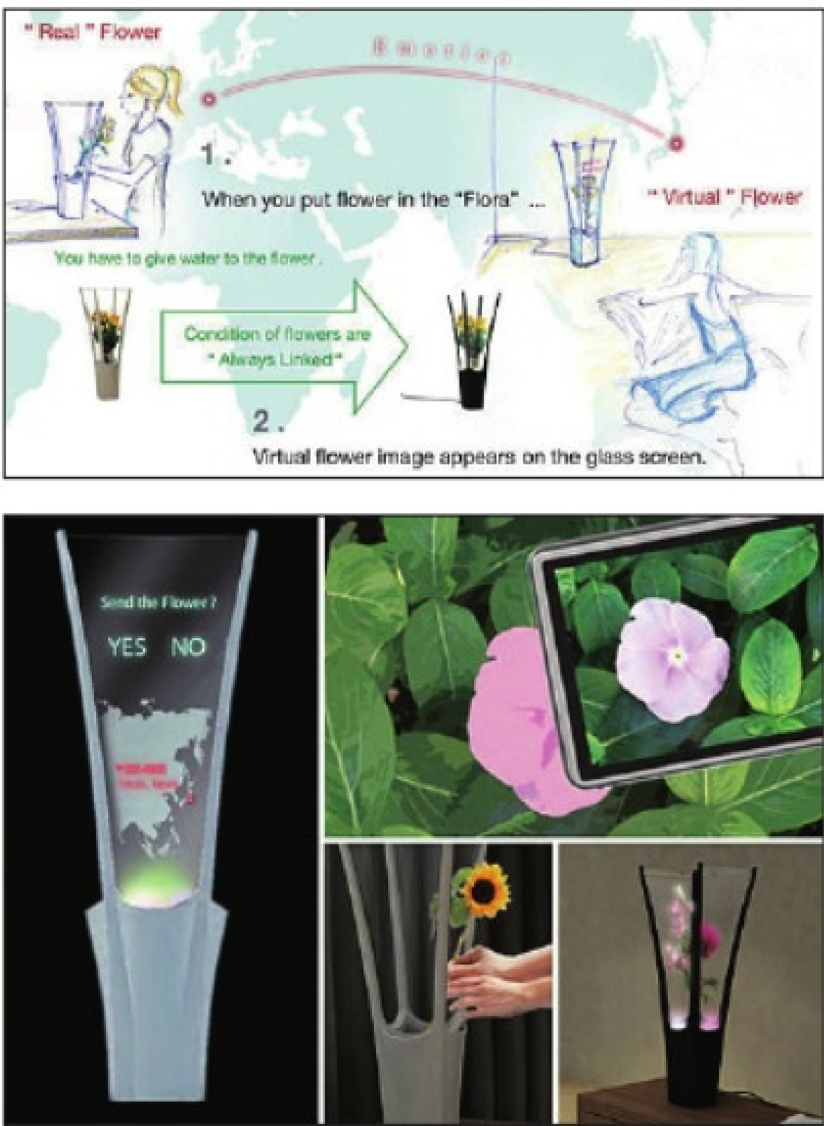
网络新传情
——3D虚拟花瓶Flora

有一束花，想要送给身在异地的情侣，什么样的方式最快？Flora给的解答是：插到花瓶里。

从技术上来说，Flora其实是“3D扫描仪＋网络图像传输＋3D投影仪”的复

合体。Flora通过互联网两两相连，要想将当日买的鲜花直接送到对方的Flora中，你只需将其插入到自己的Flora中，此时底部和四棱上的3D扫描仪开始工作，对鲜花进行全方位3D扫描。扫描完毕，选择瓶上的“Send（发送）”提示，所有的图像信息即发送给对方。接收到信息的Flora将图片信息以3D投影的方式重新组合展示，如此转瞬之间，对方就能“收到”你所“献”的鲜花。另外在发送图像的同时，还可以选择连同发送简短的文字，除了表达爱意之外，你也可通过它表达问候、感激、祝贺等情绪。

有人埋怨这款产品不能同时传播鲜花的香味与质量，确实，在这款产品中“花瓶”只是一种包装，其本质还是3D图像信息的传递，“花瓶”只是为其找到了一种应用的形式。假如这种技术可以日渐做到实时化与展示材质无关化（Flora的玻璃壁其实是用于“投影”显示的屏幕），将来一定大有应用前景。





左上：Flora使用步骤的技术分解
左下：实际操作如此进行
右上：Flora可同时传送自定义文字
右下：3D扫描装置和可拆卸的玻璃屏幕

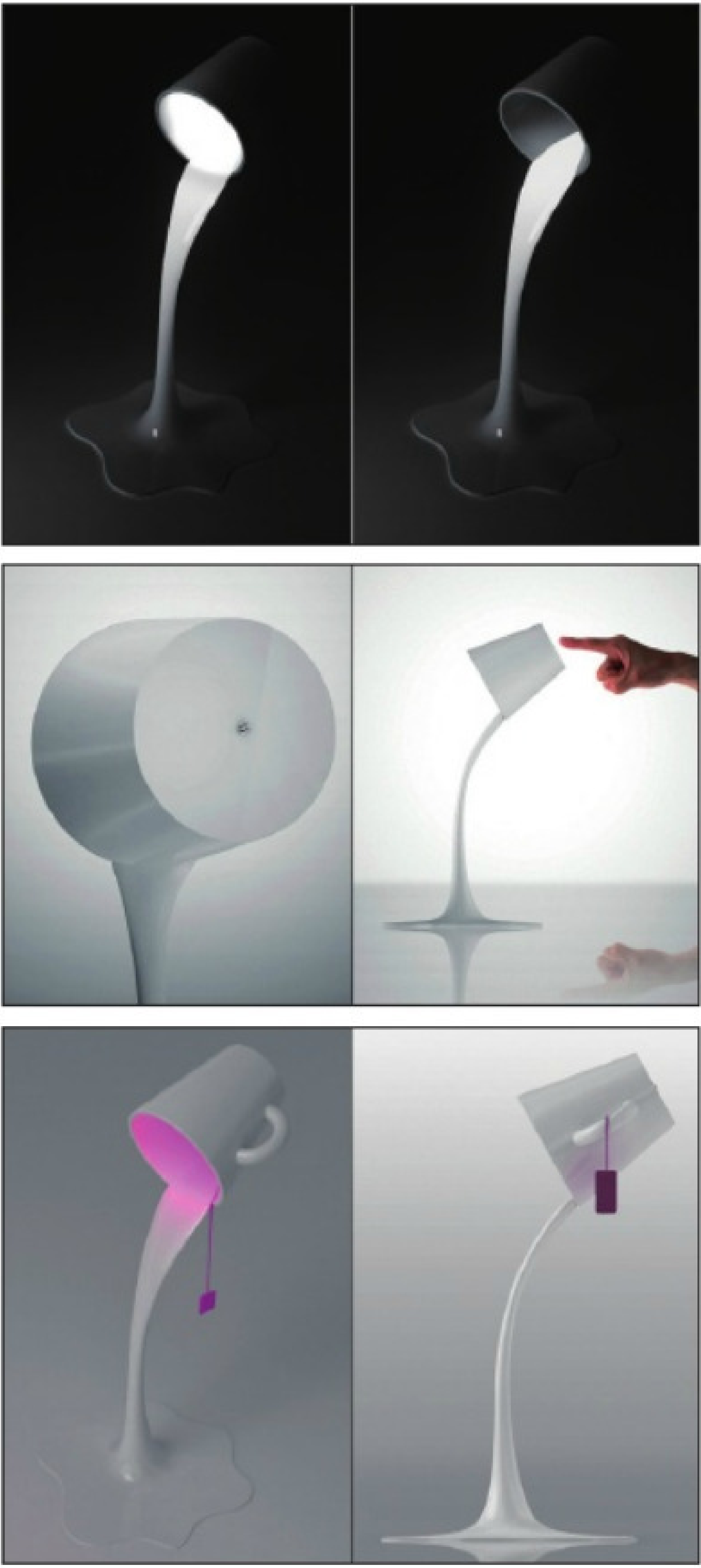
爱要靠心来传递

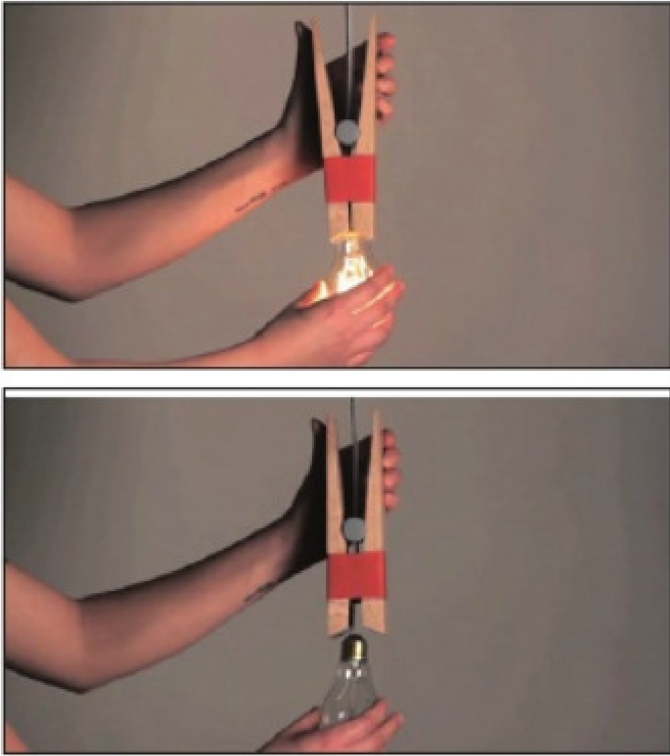
据说，除了这种3D影像传送方式，现在已经有传递“拥抱感”的产品问世，距离已经越来越不是问题。不过爱情的本质仍旧没有改变，它依然期待着两个人的承诺，两个人相互之间的支持与成长。事实上，技术有时反会阻碍爱情的传递，试想，如果认为每天几束花的高科技就能让爱情保鲜，那只会置人与人之间的心灵交流于次要地位，喧宾夺主。爱的本质未变，技术手段，适可而止。

灵感的亮度
——倾泻的灯光和木夹子灯头

人们一向喜欢用“光”来形容人的灵感，不过在这个小节中，它变成了灵感的展现渠道。这一款由韩国设计师Yeongwoo Kim设计的“倾泻的灯光（Pouring Light）”令人同时感到宁静与喜悦。整个造型犹如牛奶从茶杯中倾泻而出，茶杯巧妙地安排在了平常灯罩的位置，其底部中央是台灯的开关按钮；底座呈液体四散的形状，既让整个设计浑然一体，同时也提供了一个轻薄而稳固的底座；更绝妙的是LED灯源由两个部分组成，一个部分是茶杯内部，另一个部分则直接设计在向下“倾泻”的液体柱上，从设计图来看，这两个部分可以分别控制。整个台灯，无论是灯罩、底座和支架，都极尽创意与造型之美，可以说是一件相当完美的作品。另外，用户还可把不同颜色的“茶包”安放到茶杯内部，从而得到自己想要的灯光颜色。

另一个设计是一个酷酷的大木头夹子，它实际上是一款实用方便的灯头。当你需要换灯泡的时候，只要如同平时一样用力撑开木夹子，将灯泡放入夹嘴，并且触碰到灯头里面的金属触点，放开夹子，整个换灯泡的过程就结束了！不过，与Pouring Light一样，这同样还只是一个设计作品，它出现在设计师Steffi Min的工业设计论文中。





健康使用台灯

说起台灯的健康使用，人们一定会想到“护眼灯”，不过近来国内很多媒体都报导了这种台灯并不能真正达到护眼的目的，其高频闪的宣传点存在一定的消费性误导，相比来说传统的白炽灯反而更有利于眼睛的保护（想了解更多信息的读者可于网上搜索相关资料）。不过，必须要提出，台灯的使用方式与环境也很重要，台灯不应对眼睛形成直接照射，此外除了使用台灯外，还应有辅助的环境光，以免对眼睛造成强烈刺激。

本故事内容纯属虚构，如有雷同，纯属巧合。
本故事内涵绝无虚构，如有雷同，不胜荣幸。



乌有乡异闻录

——夜访者札记·幕后的故事（上）

■北京 Ground Zero 坏香橙 ■插图 Black Cat

一

“准备好了吗，尤莉亚小姐？”

“线路连接完毕，通讯将于15秒钟后正式开启。殿下，您确认有必要——”

“那是理所当然的，这次犯下过错的可是我们自己。可以开始了吗？”

站在舰桥中央的科洛丝伸手接过侍从递来的监听耳麦，戴在头上，扳下扬声器旁边的话筒：

“这里是利贝尔王家所属的埃尔塞尤号飞艇通讯中心，我是科洛蒂亚·冯·奥赛雷丝，请问，您能听得到吗？”

“信号清晰，线路正常，确认完毕。午安，尊敬的奥赛雷丝公主，能够与一位王室成员直接连线对话是我的荣幸。好了，让我们暂停客套直奔正题：选择在这种时间这种场合与我这种异类进行交流，请问，公主殿下究竟想要咨询些什么内容？”

和最初的预想有些差距，从耳机中传出的话音语调四平八稳，像广播电台的主持人一样悠然平淡。太好了，直接通话果然是个明智的选择。科洛丝下意识地抿紧了嘴角，加油，科洛蒂亚，你能行：“您好，您应该就是……有关您在前天所遭遇的——”

“哦，公主小姐，请原谅我的插话。您的声音听上去有些紧张，是不是？深呼吸，奥赛雷丝殿下，放轻松。事实上，您之所以绷紧神经放弃矜持选择与我交谈，真正的理由我了解得一清二楚——‘两天前的夜晚发生在玛西亚孤儿院的那场灾难事故到底隐藏着何种真相？’——很好，亲爱的科洛蒂亚·冯·奥赛雷丝公主殿下，您的问题已经被受理，请注意，下面的内容就是身为当事者的我所提供的答案：

“七曜历1204年3月30日21时57分，一个暴风雨肆虐的夜晚，我与我的同行者来到了位于贵国南部的预定接触位置——玛西亚孤儿院的门前。尽管素昧平生，但注意到我的同伴所面临的困境之后，孤儿院的院长特蕾莎夫人毫不迟疑地向我们敞开了大门。值得强调的是，在当晚那种雷雨交加的糟糕天气中，如果没有这位可敬的夫人及时地向我们伸出援手，那么我的同行者势必会在休克导致的体温丧失症状中失去生命，因此，请允许我对这桩真诚的善举表示最诚挚的敬意。另一方面，在我的同伴得到悉心照料的同时，我尽自己的能力为孤儿院的其他小家伙带来了片刻的欢乐与安宁——一则童话，两三个小魔术，以及几张能让孩子们安然入梦的温暖床铺，就是这些。到此为止，事态的发展依旧像正弦曲线一样平稳，但是，就在我安顿好孤儿院的事务之后，一个强大的敌人——某个穷追不舍意图把我的同伴扼杀在登场初期阶段的可怕对手——毫无预兆地提前出现在了孤儿院的门外。必须承认，相对于我的本职来说，战斗实在不能算是我的特长。因此，尽管我竭尽全力展开了对抗，孤儿院的孩子们、特蕾莎夫人以及我的同行者最终完好无损地幸免于难，但是孤儿院本身却再次化作了废墟，对此，我很抱歉。以上，就是我——被孤儿院的孩子们称作‘夜访者’的陌生来客——在39小时前所经历过的事件过程，这就是您想要了解的真相。

“至于事件的后续发展，很遗憾，那场仓促间展开的对抗导致我的中枢控制系统一度停止工作长达36小时之久，当我的意识最终恢复之后，自检系统与残存的感知装置带给我的是这样一份报告：从表面壳体、外围传感器到动力系统与伺服机构，我的整具躯体被贵国技术领域的权威技术人员拆解成了3752个独立的部件。通过进一步的状态检测与数据统计，目前我已经确认至少有95%的被分解部件丧失了重新装配恢复原状的能力。很明显，在贵国技术人员的观念中，摆在实验台上的这具无机质躯体仅仅是一件‘拥有人型的装置’而已，是否拥有思考能力与主观意识并不重要，这就是我遭受不公正待遇的真正原因。尽管如此，尊敬的科洛蒂亚公主，尽管您在这次通话中的不安语气显示了利贝尔当局负责人的态度，但作为这场事件的当事者，我必须向您强调一

点：我的处境并不是重点，那位与我一起来访的同行者才是真正的关键。尽管从外表来看难以置信，但我可以保证，这位年轻的访客正是末日将至的利贝尔真正的救世主，请务必妥善处理相关的安置问题。最后，有关我来访贵国的具体目的，以及贵国目前所面临的危机真相，我已经邀请了几位重要人物进行谈话，虽然从时间上来说您可能来不及赶上这场会晤，但我可以在事后向您单独复述这些内容，因此——”

立刻停止。

就在科洛丝聚精会神地聆听夜访者的通讯时，突然，一条冰冷的指令粗暴地终止了交谈的延续，到底是谁——不，等等，这到底是怎么回事？

身为王室成员的科洛丝下意识地想让自己的侍从去看看发生了什么怪事，但就在同时，她忽然意识到这次异变的内容不止如此：

耳机中夜访者的语音，正在晴空中飞翔的埃尔塞尤号飞艇，甚至连作为科洛蒂亚·冯·奥赛雷丝的“个体”本身，所有被称作“自我”的构成在这一瞬间消失得无影无踪，残留在这片空白之中的唯有一项内容：意识。

不必害怕。

科洛蒂亚·冯·奥赛雷丝公主，利贝尔王国的下一任最高统治者，你所乘坐的专机正在驶向一处注定毁灭的归零地，立刻修正航向。

被你们称为夜访者的个体绝不是什么乐善好施的亲善大使。恰恰相反，它的存在本身就是“毁灭”概念的实体化象征。不要尝试对抗，立刻撤退，我会亲自处理这个孽障。

一行行黑色的信息出现在科洛丝的意识中央，像凝固的火焰一样醒目。幸运的是，身为预备役最高统治者的觉悟让这位年轻的公主选择了理智应对，尽管言语表述已经不再是自己的能力，但她依旧毫不犹豫地向那位身份不明的告诫者提出了质疑：

你是谁？如果你所说的都是真话——那么，你又拥有什么实力能够与夜访者抗衡呢？

思绪刚刚成型，无形的告诫者立刻就传来了答复：

你无法从本质上理解我的真实身份，不过，你可以称呼我为卡门·伊奇基尔。很明显，肤浅的宗教理论认识让你无法理解“天启”这种现象的真正价值，所以，用你自己的体验去寻找真相吧。

什么——

还没等科洛丝的思维追上反馈的进度，虚无的环境已经在瞬间回归了原状。

不，并非如此——短暂的手足无措之后，重新冷静下来的科洛丝马上注意到了新的异状：宽广的穹顶、明亮的灯光、杂乱的设备与线缆以及穿着白色外套嘈杂不休的工作人员让她立刻辨认出了这处大厅应该就是自己国家的核心技术研发机构现场，也就是位于利贝尔南部工业重镇蔡司的中央工房地下研究所。等等，这岂不是意味着——

没错，这就是夜访者的真相。

听过这句提示之后，摇摆不定的视线瞬间锁定在了大厅的中央位置：看到了，但……这到底是什么东西？

和视野中轮廓清晰、细节完整的大多数景象构成了鲜明对比，位于中央位置实验台上的居然是……一大片闪烁不定模糊不清的噪点？

“幸会，科洛蒂亚殿下。幕布已经拉开，演员已经就位，无须心急，正剧立刻上映。”

尽管辨认不出声源方向，但这种熟悉的语调依旧让科洛丝明确无误地辨识出了这次的发言者：没错，正是那团无法分辨形状的怪异噪点。演员？她下意识地向四周望去，果然，片刻前依旧在埋头探讨的人群正在向中央位置聚拢过来，依稀还能从中看到几个熟悉的身影，“会晤”马上就要开始吗？

“‘守望者协议’——原来如此，这就是你和你的羔羊窥探的手段吗？无妨，一点点提前的剧透不会对我的计划造成影响。”

一阵尖锐的啸叫划过空旷的地下室穹顶，紧接着，一个清晰的声音在研究所的广播扩音器中响起：

“欢迎各位如约而至。不过，在正式开始介绍现状之前，请允许让我首先来完成一项微不足道的交易行为，那就是——清算。”

咦？

在任何人对这句表态做出反应之前，事件的结局已经跳过了过渡，突兀无比地呈现在所有当事者与观察者的面前：

完整的画面突然支离破碎——不，完全不存在的事件过程令身为无形观察者的科洛丝根本来不及表示震惊，正因如此，身临其境却又置身度外的利贝尔王储立刻辨认出了结局的真相：支离破碎的并非视野，而是……视野之中的所有构成元素！

穹窿、顶棚、钢梁与所有的张力支撑部件——整座地下研究所的全部建筑设施在一瞬间同时爆发出尖涩的嘶吼，整齐划一地宣告了解体，无数棱角分明的碎片开始像陨石雨一样势不可挡地四散掉落，沉重的坠地声此起彼伏。原本安置在研究所地面上的所有设备、仪器与分析样本被一股超现实的蛮力同时粉碎了结构，步调一致地化作了爆裂横飞的非预制高杀伤破片。然而，在这片惊天动地的毁灭现场中，置身其间的全部当事者没能进行任何反抗与挣扎——在坠落的穹顶与散射的碎片摧毁那些脆弱的血肉之躯之前，一只无形之手干净利落地同时处决了所有的牺牲者，无论是胸腔、脊椎还是头盖骨，降临在所有人身上的致命突袭毫不留情地抹消了最后一线抢救的可能性。深红色的迷雾在支离破碎的现场中四散弥漫，一个充满噪点的模糊人影笔直地矗立在视野的正中央，只见它慢慢抬起右手，3枚晶莹剔透的正八面体在掌间闪闪发亮：

“你们便听到那声音如是说：‘若有别害，就要以命偿命，以眼还眼，以牙还牙，以手还手，以脚还脚，以烙还烙，以伤还伤，以打还打’。事就这样成了。”

什……什么？

二

“嘶……嘶……嘶……”

接下来又目睹了什么画面？自己的反应又是如何？科洛丝不知道。她只知道当自己终于停下脚步强行把一片混乱的思维拉回正轨时，已经发现自己站在了蔡司中央工房门前的广场上。

后颈一片粘滑，手心沾满汗水，膝盖软弱无力，头颅沉重无比。无形的压力像柔软的水母一样将科洛丝团团包围，此时此刻，肃杀的沉寂是所有感官能接收到的唯一信息。

“嘶……嘶……嘶……”

牙关紧咬，眼角刺痛，粗重的喘息、炙热的胸腔与急促的心跳明确无误地向科洛丝展示了结论：自己刚刚完成一场完全超越体能上限的跋涉。不，让自己陷入濒临虚脱境地的根本原因并非如此，那场惨绝人寰的毁灭冲击才是把自己的理智与肉体推到极限的元凶。

“中央工房和蔡司的游击士协会已经接到了报告，但是——”

嗡嗡作响的耳边依稀传来了近卫侍从尤莉亚的话音，最后一丝希望毫无保留地粉碎殆尽：

“地下研究所位置上传来的剧烈爆炸震荡已经确认，但是详细的状况依旧是未知数。殿下，您已经尽到了自己的义务，所以……”

一双温暖的手掌搭上了科洛丝的肩膀，谨慎但坚定不移地撑起了这位公主摇摇欲坠的躯干：“虽然我不知道您到底经历了什么样的体验，但是殿下……不，科洛丝，我还是第一次经见如此丧失理智的仪态在你身上展现。从您刚才的表现来看，我相信……那不会是幻觉。尽管如此，尽管我已经从您片刻前语无伦次的只言片语中依稀明白了令您失态的原因，尽管我可以理解您的心情，但是……殿下，接下来的任务还是交给我们来处理吧，好吗？”

这怎么可能……开什么玩笑……

一连串模糊的名字划过自己的意识，艾斯蒂尔，凯文神甫，提妲，还有……约修亚……

最后一个名字在脑海中的浮现让科洛丝刚刚平静些许的身体再次战栗起来，咸涩的液体无情地刺激着眼角，张开嘴，却发现灼热的喉咙根本喊不出任何声音，脖子以下的躯干仿佛完全失去了知觉，该死，科洛蒂亚，难道你面对自己的挚友横遭不测只会无能为力地旁观吗？难道你——

就在科洛丝绝望却又徒劳无功地想要反抗尤莉亚的阻拦时，突如其来的第二场灾难猛然降临。

时间仿佛在瞬间凝固，一条炽目的光柱突兀地刺穿了全无异状的广场中央，剧烈的轰鸣毫无征兆地填满了所有的听觉频段，铺天盖地的暴风势如破竹地呼啸袭来——但这种令人窒息的中断仅仅维持了一瞬间，就在下一秒，科洛丝清楚地看到了挡在面前阻止行动的近卫队队长尤莉亚·舒华兹上尉毫不犹豫地把自己扑倒在地上，用并不宽阔的脊背为自己挡住了所有的冲击。视野一片黑暗，就在这时——

“幸会，科洛蒂亚·冯·奥赛雷丝殿下，如此鲁莽地选择在这种场合会面，真是天真的悲剧。”

突然，余波未尽的广场上传来了一句异口同声的发言。

和大多数片刻前在广场上徘徊不定的不安人群一样，第二次大爆炸无情地赐予了奋不顾身一心护主的尤莉亚·舒华兹小姐一记致命的创伤——一根粗糙的钢筋笔直地击穿了这位亲卫队队长的右侧肩胛，将整个躯体牢牢地固定在地面上。尽管柔韧的军服面料完美地遮掩了伤口，但从钢筋楔入位置周围不断翻涌的温热赤潮来看，回天乏力已经是既定的事实。

然而，近卫队长身上这道触目惊心的致命伤仅仅吸引了奇迹般毫发无伤的科洛丝大约一秒钟的注意力，当她意识到那声语调并不陌生的问候到底代表着什么意义时，这位公主瞬间抛弃了恐惧、悲伤与愤怒，毫不迟疑地挣脱庇护站了起来。面前，一片混乱的广场上笔直地矗立着三个形态各异的人型阴影：

“不出所料，您的意志相当顽强，值得表扬。”

视线的远端，那条余威未尽的光柱正前方，一个形销骨立的身影发出了一声赞叹。与正在对峙的其余两位不同，这个发言者勉强只能算是“初具人型”而已——无论是头颅、脖颈还是躯干与四肢，构成全身的大部分装置统统不翼而飞，残余的部分只剩下一副单薄的人型框架。漆黑的结构表面找不到任何舵机与传动系统，取而代之的是无数围绕着关节闪烁不定的纤维状红色亮线。在躯干顶端的尽头，原本应该是头颅的部位只留下一枚孤零零的T字型支架，取代面孔的是一支悬停在半空中的陌生标志：3个夸张的感叹号围绕着一个共用的圆点互成同等夹角均匀地排开，颜色同样是刺眼的鲜红。

对于科洛丝而言，这个让人毛骨悚然的家伙身上眼熟的东西只有一样，那就是悬浮在它右手周围的3枚正八面发光结晶体。联想到片刻前目睹的一切，彻底的无助与恐惧瞬间锁死了她的思维：到底应该如何与这个不可战胜的敌人展开对抗呢？

站住。

然而，就在那副漆黑的骨架向着战栗不止的科洛丝迈出第一步时，一条清晰的指令同时出现在所有人的脑海中。效果立竿见影，逼近的枯骨马上停止了动作：

“你的风格真是一点都没变呢。不过，以你现在的虚无之躯又该如何阻止我的行动呢？”

很简单。

形似粗体字的清晰命令继续在众人的思想中闪现。**牵制你的行动根本不用我出手，陌客的能力已经绰绰有余。**

尽管没有任何征兆，但女性的直觉依旧让不知所措的科洛丝找到这些无声指令的发布者：没错，应该就是站在自己面前不远处右侧的那位陌生访客。和停在远方的黑色枯骨不同，这位背对着自己的角色周身上下笼罩着一团犹如日冕的银色光晕，扑面而来的热浪让人无法直视，只能从指缝中依

稀看到光团的中央似乎有一道影影绰绰的修长身影。就在此时，伴随着脑海中犹如烙印般无法消散的宣言，漆黑的枯骨与第三位阴影的正面冲突一触即发。

尽管这场对抗爆发于电光火石的一瞬间，但与之前完全看不到过程的灾难截然不同，在肾上腺素的作用之下，位于前排头等位置的科洛丝清楚地目睹了交手的步骤：一道银色的旋风从第三位阴影的右手腕激射而出，准确地锁定了黑色枯骨的左手，随即迅速回卷把两者的间距缩短到了近身肉搏的长度上——换句话来说，背对着科洛丝矗立在无声宣言者左侧的第三个阴影，那位沉默的对抗者完全没有移动过位置，同时丝毫不在乎自己的行动拉近了枯骨与科洛丝之间的相对距离，这种犹如节拍器般精确的机械动作，能够揭示的答案只有一个：它拥有足够的实力来完成自己的任务。

"战争手铐？真了不起。来吧，陌客，让我瞧瞧傀儡的本事。"

交锋开始还不到0.5秒，陌客身上平整如新的黑色外套与白色衬衣就被自己与对手的动作粗暴地扯得粉碎，闪耀着银色光泽的金属肌肉暴露无遗。然而，没有任何迟疑，更没有任何呐喊，双方如同数控机床般精确的搏击不曾迟滞过片刻。对于这两位同样拥有金属之躯的对抗者来说，关节技与摔投技完全没有任何意义，唯一有效的攻击只有单纯的击打。没有任何死角与冗余动作，银色的火花与红色的亮线四下飞溅，建立在机械本质上的摧毁行为仿佛会一直持续到永远。但是，就在这个想法刚刚在科洛丝的脑海中成型时，一声冷笑打断了她幼稚的幻想：

"到此为止。"

时间的奔流，瞬间凝固！

科洛蒂亚·冯·奥赛雷丝公主的个人日记
七曜历1204年4月2日

从格式的特点来说，日记最大的优势就在于可以通过一个安全的视角，用回顾的方式来重新审视那些已成定局的事件。没错，正在阅读这篇文章的诸位，你们关心的结局主题就是如此。

如果说在七曜历1204年3月31日之前的两周时间内，利贝尔国土上所发生的一切——在三分之一的水域中泛滥成灾的红潮现象、在北部地区大面积燃起的森林大火以及在全境范围内横行无忌的全金属外壳变异野生怪物仅仅是个预兆，那么，夜访者在4月1日发起的突袭就是危机降临的正式宣告。从那一天开始，利贝尔的天空再无光明，恐怖的阴云笼罩了这片多灾多难的土地。

幸运的是，尽管这场史无前例的危机夺走了无数国民的生命，造成了难以估量的损失，但是，在灾难的主谋露出狰狞面貌的同时，一群实力强大的对抗者及时地伸出了援手，成为了末日临近的利贝尔最为坚实的后盾。

这些神秘的协助者究竟来自何方？无人知晓。然而，他们拥有的力量完全超越了常理的境界，彻底扭转了一边倒的不利局势，为我们赢得了宝贵的喘息时机。尽管到目前为止，利贝尔原住民组织与这些自称"访客"的协助者结成的联盟并非牢不可破，但是我相信，从受援者的角度来说，他们的名字与功绩值得我们所有人永远铭记：路加·C·纳查奇，自称战争之犬的猎兵领袖，率领着一支无穷无尽的军队收复了被变异野生生物侵占的卢安市南岸，挽救了无数居民的生命；怒海·阿提拉，拥有无限力量的沉默巨人，化身为战争巨像粉碎了夜访者毁灭卢安的野心；圣·艾利玛斯·陶特利塔兰尼苏，侍奉荣耀之道的圣武士，让广大民众重建信心的偶像人物。除此之外，还有两位最重要的协助者值得我做出特别介绍——让我们把时钟拨回到4月1日的下午，夜访者侵袭事件的结尾时刻：

就在夜访者发出那句"到此为止"宣言的同时，短暂的对抗宣告了终结。

"据说，西格蒙德·弗洛伊德临终前的留言是'女人到底在想什么'。在我看来，这的确是个无解的谜题。"

在我的面前，近在咫尺的位置上，形似枯骨的夜访者一动不动地矗立着。漆黑的框架表面闪动着无数银色的倒计时数字，虽然看不到面孔，但我清楚地感觉到了它的凝视。

"尽管如此，无论如何，我尊重你的选择。祝你好运，卡门。"

然后，夜访者抬起手，递给我一根细长但沉重的东西。脑中一片茫然的我不由自主地接了过来，但是，当我意识到拿在手中的是什么东西时，我的呼吸停止了——

"后会有期。"

倒计时结束，伴随着无声的爆发，一团灿烂的银色光辉吞没了夜访者的身影。然而，此时此刻我的注意力已经彻底转移到了手中那件可怕的馈赠品之上：包裹着闪闪发亮的黑色漆面皮革，修长柔韧且余温尚存——那是一支刚刚从躯干上扯下的完整左臂！

就在我感觉天旋地转即将倒下的时候，一支手掌搭上了我的右肩。伴随着某种不容抗争的力道，我的整个身体回转了半个圆周，站在背后的那位陌生人进入了我的视野，然后——

啪。

一记清脆的耳光抽到了我的右脸上。

何其愚蠢。为什么无视我的告诫？

我的思维一片空白。一股夹杂着委屈、懊悔与恐惧的复杂情绪从心底升起，牢牢地钳住了我的心灵。没错，站在我面前的就是那位给我提出过警告并且用某种手段将我从夜访者的威胁中拯救出来的告诫者，但是……为什么面对她，我找不出一点反抗与争辩的理由呢？

记住，你的判断决定着利贝尔的命运。好自为之。

扔下最后一句犹如烙印的告诫之后，卡门·伊奇基尔，这位无情的告诫人把双手束回胸前，迈开步子向着一片狼藉的广场走去，将一片茫然的我留在了背后。接下来又该何去何从呢？

不要灰心，公主小姐。还没有结束。

忽然，一个陌生的声音出现在我的脑海中。我的意识一下子找到了目标，一低头，脚边的两个身影立刻吸引了我的注意力：只见在刚才的对抗结局中销声匿迹的陌客悄无声息地蹲在地上，一点一点地缓缓提起了钉在尤莉亚背上的钢筋。在它的身边，一个穿着黑色束腰长袍的小家伙低着头用双手覆上了血流不止的伤口，指间逐渐亮起了柔和的灵光，出血慢慢地停止了。

别担心，科洛丝小姐，她会好起来的。

完成了任务的小家伙抬起了头，柔顺的淡色短发下面露出一张苍白的面孔，浅棕色的双眼像晨星一样明亮，无声的信息持续不断地我的思维中闪现：很抱歉，卡门小姐并没有恶意，需要我来帮您治疗一下吗？

“不……”

这种目光……我还是第一次见到，像珍珠一样纯洁，温暖、真诚之余又有一点点羞赧带来的不安。我情不自禁地弯下了腰，伸出手，指尖碰到了小家伙柔软的脸颊，他的身体颤抖了一下，但并没有制止我的意图。一抹淡淡的红晕出现在他的脸上，好可爱啊。

“可以告诉我你的名字吗？”

小家伙迟疑了一下，无声的答案出现在我的脑海中。

——这就是我与松塔格·朵汀尼坦，也就是桑迪的初次见面。

三

“伊奇基尔小姐，我是来找您的……呃……”

推开卢安七曜教会纳骨所的小门，眼前呈现的景象不由得让科洛丝停住了脚步：这里……应该没有走错吧？

7小时前，在那场惊心动魄的卢安收复作战结束之后，精疲力竭的桑迪终于倒下了，心率、血压与呼吸频率同时归零。幸运的是，一个胸有成竹的声音及时响起：

“他付出的代价仅仅是生命而已。既然灵魂还在，那起死回生就不是什么难题。交给我解决。”

然而，在听过这位发言者的实际条件之后，焦头烂额的利贝尔当局才发现根本找不到合适的场所来满足这位赏金猎魔人的要求。百般无奈之下，身为政府特派员的科洛丝只好交出了卢安市教会纳骨所的钥匙。

“咕啾——”

停在科洛丝肩膀上的白隼基库拍拍翅膀，飞进了这间并不黑暗的地下室。

和印象中的画面大相径庭，无数崭新的设备仪器与金属缆线几乎填满了这处停灵之所的全部角落，复杂的数据显示面版随处可见，报告状态的提示语音不绝于耳。炼金术士的实验室？科洛丝摇摇头，这里简直就是浓缩版本的蔡司地下研究所嘛。

欢迎您，科洛丝小姐，不过……麻烦您赶紧把这只该死的鸟弄走！

一条无声的致意出现在科洛丝的思维中……可是后半句又是怎么回事？快步绕过几根柱子之后，科洛丝总算看到了答案：一只黑白相间的小毛团正缩在一处小小的金属平台中央，在它的旁边，自己的白隼正在好奇地用短喙去拨弄这团毛茸茸的小东西。

“不要闹，基库！”

科洛丝急忙上前把基库重新收回到自己的肩膀上。察觉到威胁消失之后，平台中央的小毛团动了一下，慢慢地舒展开了身体：黑白相间的条纹花色短毛，柔韧的躯干与四肢，圆圆的小脑袋顶上竖着一对尖尖的小耳朵，原来是只小猫。

介绍一下，这是班尼，我最重要的朋友。

伸过一次长长的懒腰之后，班尼仰起脸，用睁开细缝的眼睛扫了一眼科洛丝后，再次团成了一只小毛球。

“不要生气啦。那个……桑迪，这是你的小猫吗？对了，你现在到底在哪里？”

它是我最重要的伙伴。我就在您的背后。

背后？科洛丝一回头，她立刻看到了。

那是一根犹如支柱的粗大银色圆筒，面朝自己的方向上镶嵌着一扇透明的观察窗，可以清楚地看到圆筒中注满了淡橙色的半透明荧光液体，无数长短不一的管线从桶壁内侧伸出，连接到悬浮在圆筒中央的一具躯体之上。尽管看不清楚面孔，但是，从那单薄的肢体与躯干上科洛丝还是认出来了：没错，置身其中的就是那位腼腆的小主教，那位拯救过自己的朋友尤莉亚、艾斯蒂尔和凯文神父的生命，以及让卢安全镇在收复作战中奇迹般地幸免于难的协助者，最可靠的访客——福音主教松塔格·朵汀尼坦。

“你终于来了，很好。”

一个冷淡的声音在背后响起。科洛丝的心底一沉，终于开始了。

不急不缓的脚步声在纳骨所中回荡。威胁的告诫者、卢安收复作战计划的制定者、拥有起死回生能力的炼金术士以及访客团队中唯一的女性，赏金猎魔人卡门·伊奇基尔慢慢地来到科洛丝的身边，一杯热气袅袅的咖啡递了过来：

“时间紧迫，让我们直奔主题吧。在今天早上结束卢安收复作战并与夜访者再次遭遇之后，有关那句‘24小时后再次到访把您接走’的宣言，你的回答是‘不能放弃这个机会’，实在是勇气可嘉。但是，科洛蒂亚，你知道这个‘机会’到底意味着什么吗？”

“从卡西乌斯到艾利玛斯，那些谓之‘英雄’的男人们无一例外地相信，这次‘机会’的价值在于可以展开一次有计划的作战行动，用正面对抗的方式将夜访者彻底解决掉。何其愚蠢的思维方式。”不等科洛丝做出反应，伊奇基尔已经开始了有条不紊的分析：“我认为，在制定计划之前，我们必须解决一个先决问题：夜访者的目标到底是什么？”

“没错，从能力等级来说，夜访者本身无愧于‘毁灭’这一概念的代言人，但是，这一次与夜访者展开初次接触的是谁？是玛西亚孤儿院的院长与小孩子。根据报告，尽管孤儿院在当天夜晚被来历不明的侵袭者毁灭殆尽，但是所有的当事人全部得以幸免。很明显，**当时夜访者的同行者、完全**

没有行动能力的松塔格·朵汀尼坦不可能像保护卢安的民众一样为这些当事者提供庇护，因此，造就这个结局的只可能是夜访者本身。”

“随后，在4月1日下午发生的‘夜访者突袭’事件中，蔡司地下工房的遇难者一共有37位。然而，留意一下报告就会得知，其中有6个人虽然遭受了致命打击，但与其它遇害人不同的是，这些特例个体身上的创伤是可以被桑迪的能力修复的。更耐人寻味的是，这6个受害者中还有一半被夜访者施加了某些特殊手段，导致桑迪虽然完全恢复了他们的生理机能却无法像另3位幸存者一样苏醒过来——根据我的检查，理论概念中的‘灵魂’被剥夺是造成这种结果的唯一原因。你认为这种现象又代表着什么意义，科洛蒂亚？”

“如果说上面这些内容还可以用‘巧合’与‘夜访者能力的局限性’来解释的话，那么今天凌晨发生在卢安的变异怪物侵袭事件无疑揭露了更为直白的内容：表面上来看，这是一次团队合作创造胜利的战术行动典范，但事实上，作为行动计划的制定者，我清楚整场侵袭事件完全就是一场精心编排的解谜大挑战，每一个步骤、每一处细节都可以找到迎刃而解的应对人选，甚至连意外环节也不例外。没错，卢安收复作战根本就是一场有惊无险的策略闹剧而已，你相信吗？”

“综上所述，我们可以清楚地看出，夜访者的目标并非是单纯地征服或者毁灭利贝尔那么简单，它的行动背后势必隐藏着某种更为复杂的理由，我不认为它就是当前利贝尔危机的主谋。至于扬言要把您带走的这次预告——你认为它的目的又是什么？”

“那……那个……”

这番层层相扣的分析彻底打乱了科洛丝回应的路数。怎么会这样呢？夜访者……它明明就是夺走约修亚生命的凶手啊，它难道不是幕后主使吗？如何才能让这个顽固的分析者听取自己的意见呢？

目光再次落在面前溶液槽中的桑迪身上，有了：

“那个……伊奇基尔小姐，您的左手……已经不要紧了吗？”

“听着，奥赛雷丝公主殿下。”

听到科洛丝的回应之后，卡门的语调变了：

“之所以我在昨天会选择保护你与夜访者对抗，根本原因在于你拥有决策者的身份权力，但是，作为回报，你却用怯懦与软弱的表现不停地消减着自己的实际价值。没错，桑迪是个很不错的小家伙，我与夜访者交手时失去的左臂已经被他完美修复就是证明。但是，我第一次也是最后一次警告你：我最讨厌的东西就是小孩子。以后不要用任何理由在我的面前谈起这个话题。”

“嗨，你把她逼得太紧了！”

突然，一个陌生的声音在陷入僵持的两人背后响起。

是谁？科洛丝下意识地一回头，她看到了：只见被小猫班尼占据的平台旁边不知什么时候多了两个陌生人，不，并非完全陌生——垂手肃立在平台左侧的正是那位沉默的对抗者陌客，站在平台另一侧的则是一位肤色略深、身材高挑且带着一脸愉快笑容的年轻男子，身上的装束朴实无华，唯一醒目的特点是从折檐宽边帽四周垂下的亮金色长发。注意到科洛丝的目光后，这位陌生人摘下帽子，简单地行了个躬身礼：

“幸会，小公主。您的全金属外壳已经送到，敬请查收。”

“做得很好，信差。”没等科洛丝发问，身边的卡门已经接上了话题：“科洛蒂亚，尽管你缺乏成为交涉者的觉悟与能力，但是，你的身份引起了夜访者的关注也是事实。正因如此，我希望你能够以实际交易者的身份来参与这场直接面对夜访者的谈判。这件全身甲，”她指指放在信差脚边地板上的长方形金属箱，“可以为你提供全方位的彻底防护，实际效果不亚于桑迪提供的神迹屏障。具体的交涉任务交给我负责，你只需要承担身为交易人的责任即可，怎么样，意向如何？”

没有交涉任务的交易者……等等！这难道意味着……

“没错。”

注视着后知后觉露出惊惶表情的科洛丝，卡门慢慢地掀开了自己的底牌：“作为真正与夜访者展开过直接对抗的当事者，我向你重申一点：正面交锋不会有任何胜算，我们无法阻止夜访者达到它的目的。对于注定要承受败局的我们来说，唯一有效的对策就是尽可能地收集情报，为解决最终的目标——揭开利贝尔面临的危机真相并终结这场灾难——来制定更完善的计划。棋局中的女王自然是一枚最强大的棋子，但是失去它并不意味着博弈宣告败北。无论如何，科洛蒂亚·冯·奥赛雷丝公主殿下，利贝尔未来的女王陛下，如果您不希望自己的朋友毫无意义地继续牺牲，如果您依旧没有放弃让利贝尔这个国家走出困境的希望，那么，这个残酷的提案就是我们最后的选择。”

<未完持续>

下集预告：

1. “我知道，你们曾经无数次地揣测过我的真正目的与真实面目，认为我就是造就这一切的幕后黑手。但是——我为什么要与这个世界过不去？归根结底，就像身为王室成员的您拥有带领民众走向美好未来的责任一样，我也有自己的工作职业，我的所作所为仅仅是职业使然而已。当然，这一切与毁灭世界什么的并没有直接关系。”

2. “收割灵魂并不是什么简单的任务，即便对神明来说也是如此。至于我为什么要劳神费力地多此一举，除了个人原则与交易目的之外，更重要的一点就在于——算了，我还是先不打扰你们的重逢好了。”

3. “您以为一直用传心术与别人对话的是桑迪本人吗？并非如此。事实上，小主教根本没有向任何人表述过自己的意见与看法。没错，从整个故事的最开始起，你们听到的仅仅是我这个代言者传播的心灵感应而已。”

大软地盘

关于“古剑奇谭”和“仙剑奇侠传”不得不说的几句话



林晓：记着我们的地盘www.popsoft.com.cn/bbs，有事没事，欢迎你常来逛逛。

软粉 baifeidelove

《仙剑奇侠传五》的发售日期终于确定了！翘首以待中。

现在看来，中国的单机市场真是没得说，就那么几部作品，唉！想我泱泱中华地大物博……

″古剑“这游戏优化得不怎么样，甚至说有些粗糙，但这不妨碍它成为一款好游戏。想想″仙一“吧，也不是有多么好，但它被奉为经典，因为它有资格。的确，16年的传承，″仙剑“这一大家子不容易啊。正是因为后续杰作的辉煌，才成就了″仙一“的经典，不是吗？

″古剑“现在只是第一作，或许是为了避开″仙五“的档期草草出品，优化得不到位。但这不也让我们有了期待吗？谁又能保证″古剑“的后续作品不会成功？

想想吧，″仙五“可能是最后一作（大宇已经明确表示计划继续开发续作——编者按），″轩辕剑“系列还没有着落。过了今年，还有国产单机游戏吗？我们抛弃了苦苦挣扎的″古剑“，去玩神马啊？

想想吧，我们整天玩着跟我们文化不对口的游戏，会有什么结果？这是变相的文化征服……也许，只有到了中国单机进入历史课本的时候，我们才会捶胸顿足吧，但那又有什么用呢？现在，干嘛不拯救一下呢？

宽容吧，宽容是美德。

软粉 top_king

国产游戏是要关注，但我们不能搞地方保护主义，欧美的游戏就是比中国好，人都会去选择好的东西，所以我认为我们不应该为了国产游戏而且有差别的看待别国游戏！

软粉 Roll

″古剑“由于软件测试工作做得不好才造成了现在的局面，虽然很快推出一个又一个补丁，但也从侧面反映出″古剑“的测试做得有多差。这个测试工作很大程度上由买游戏的玩家去承担了，还是玩家给开发商付费的……

粥粥的IT与游戏（30）

谁玩了一天





5月中旬刊

快评

我一直觉得制作中刊的编辑们有着无一伦比的想象力，能把很多我觉得乏味的东西重新包装成美味有趣的内容。本期专题讲日本机器人，真令我出乎意外。如果说我的童年是铁臂阿童木引导，那我的成长就是高达相伴，麦克罗斯要塞则给我了成人的世界。可以变形威力无边的机器人，甚至一度让我有学习机械制造的冲动。是时候重新梳理日本的机器人文化了。工业化程度高的国家大概都有机器人情节吧，不过美国的汽车人系列只是把汽车拟人化了，想象力比不上日本。美国人的想象力，其实贫乏得很，到底是没有什么历史文化沉淀的国家。本期读编里有小虾的武大游记，其实武汉春天美景不少，可惜都被樱花抢去了风头。（**网友 亮月**）

林晓：中刊编辑们的目的，是将凌乱的游戏世界打包成册供使用者查询，某些时候，他们就像爬行在游戏世界中的蚂蚁，将许许多多闪亮的思维碎片咬住，运送回杂志……欢迎第一时间将你对杂志的感受通过Email告诉我：linxiao@popsoft.com.cn。登上杂志的快评将获得精美的游戏周边礼品。

玩家随笔

如果?真二（系列1）

■江苏 爱24爱生活

有时右逝前辈是我的指路明灯。

萨满姐姐是我的奋斗方向。

萨满姐写了篇文章叫《如果?二》。她问我，我的文章要叫什么，我果断决定叫《如果?真二》。

谨以此文纪念一下我的《天下贰》生活。

1

某个风和日丽的下午我突然决定背着大家/afk，转战《天下贰》。于是我把刚刚拖好的2.5G的WoW补丁默默地塞到了硬盘深处。

2

我练了个冰心，叫糯米米。因为我刚好饿了。

不是没想过要起文青一点的名字。

当年和萨满姐她们在一起的时候特别喜欢研究这个。

某天，萨满姐建了个叫花眠柳宿的人物，沾沾自喜。

直到有次，团长喊：“2队那个萨满！叫花柳的那个！”

萨满姐泪流满面。

3

游戏里我拜了师父。

一开始我很恭敬。“给师父请安。”“恭送师父。”

当我得知他是高考党的时候我很嚣张。

“小弟弟，来带姐姐我14FB。”

当我得知他高考考上了天津大学时我愈发恭敬了。

人都是很狗腿的。

4

今天看了萨满姐的那篇文章，我不禁自我反省了一下：

除了又宅又腐，我还有什么特性？

我反省的结果跟萨满姐一样：2。

5

“你看，他们玩的是《天下》，你玩的是2”。

萨满姐指着屏幕对我说。

6

30级的时候。

【地区】：来个30级的小号带刷玉狐。

我：组

队长：小号开门任务做过了没？

我：没呢

队长：米米，你是男的还是女的？

我最恨这种上来就问男女的无聊人士，于是随口说：“男的”

【提示】：您被请离了队伍。

7

前两天参与了一个帖子的讨论。

话题是：你对哪个类型的男人没有抵抗力？

答案五花八门：冰山型、冷酷型、精英型……

“你呢？”她们问我。

“宅男型。”

8

我终于如愿去了30FB。

“小号，看着地上的NPC。”队长分派我任务。

我严格遵照队长的指示，眼睛不眨地盯着。

【提示】：任务失败。

“哦，原来那个黄名字的不是来给她送药的呀。”我开心地说。

“……”

【提示】：您被请离了队伍。

9

我爱PK。

一直以来我觉得自己技术不算太烂。

直到有一天，兽兽诧异地对我说：“原来你不是鼠标操作的啊！”

我泪流满面。

10

在兽兽的悉心指导下我PK技术有了长足进步。

最起码生存时间大大延长。

“别一PK就躲在房间里！”



编辑手记

告别512，再战68

■本刊非八卦记者 林晓

好吧，我不是在说接头暗号，我只是喜欢数字，喜欢简称，喜欢——问你ID是什么。所以，当我用编辑部所在的恩济大厦512室来指带编辑部，所有同事都会心一笑。而今杂志社搬家，512室已经成为我记忆深处的秘密地点，埋藏我无数青春的岁月、友谊与情感。现在，我要说68号院了。6和8，都是中国传统的吉利数字，那么68是不是最上上大吉，可以给大软带来好运呢？

搬家是很麻烦的事情，编辑部早在一个月前就开始策划布置。尽管再三强调一个人只能有两个箱子装私人物品，但我实在没有办法舍弃积攒了多年的读者来信、期刊、各种准备发奖的物品……于是，最后堆在编辑部地板上标明“林晓”两字的箱子，竟然有10个之多……

新环境让人有一些小小的兴奋：高耸在编辑部头顶的高压线塔说不定会在暴雨之际释放火球，把编辑部中的某位宅人变成超人；编辑部南侧葱郁的小山上据说有猞猁出没（我觉得有黄鼠狼的可能性更大），也许夏夜我们可以放一个捕鼠夹在窗外；老编搬去隔壁了，再也没有与他同处一室的压迫感，不过，美编MM们也搬走了……

68号院，从此，将走进《大众软件》，成为新的传奇。

重要启事

请广大读者及厂商等注意：因《大众软件》杂志社搬家，杂志社通讯地址与业务电话等有所变更，现公布如下：

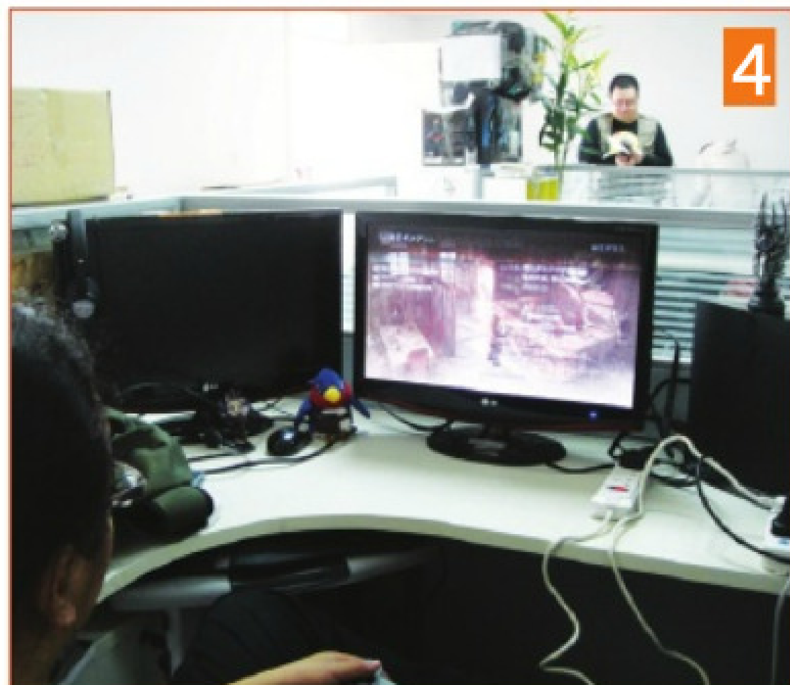
《大众软件》通信地址：北京市海淀区阜石路68号院（邮编100039）

杂志社传真：
010－88135597
编辑部热线：
010－88118588－1200
商务合作：
010－68271606
广告部电话：
010－68271996／68272656
发行部电话：
010－88135613
发行部传真：
010－88135614
读者俱乐部电话：
010－88135623











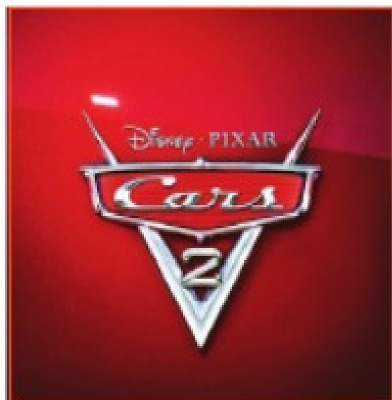






1.箱子不够了，装牛肉面的纸箱也拿来派上用场
2.搬家前老编的座位，午饭只是简单的西红柿饭+红牛
3.编辑部新家的初始状态
4.家还没搬完，电脑先装上，趁等搬家公司车子的间隙，玩一会儿
5.整理中的会议室，大得有些空旷
6.这回廊，这小院，象不象某张CS地图？找个狙击点伏击老编……
7.阜石路上，这个指示牌应该很显眼，但快递就是找不到
8.68号宽阔的院子，让我看到大软重组足球队的可能。遗憾的是，同事们能凑出一支篮球队来就属奇迹，因为宅在电脑前太久了，久得令人忘记了运动……

大众影音之欢乐篇



汽车总动员2
Cars 2

3D动画电影《汽车总动员2》是皮克斯与迪士尼的卖座电影《汽车总动员》的续集。由欧文·威尔森担任“闪电麦昆”的配音。

本片讲述的依旧是各种的赛车比赛，不同的是这次影片中的比赛是跨出美国转战世界了，麦昆带领他的团队将依次参加5个国家的重大赛车比赛，我们熟知的F1赛车和拉力赛都将成为他们的舞台。第一站的目标是日本东京，从富士山出发，奔向市区；在第二站德国，他们将要穿越黑森林；第三站是意大利的“Porto Corsa”大赛；紧接着的第四站将在巴黎上演24小时的拉力赛；最后一站将到达伦敦白金汉宫。

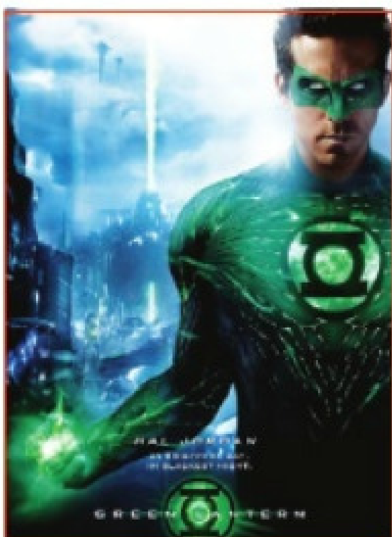
当然除了精彩的赛车比赛，为了不那么单调，故事中免不了还有另外的特殊情况，我们的拖车板牙将被卷入麻烦之中……



战国BASARA剧场版
The Last Party

《战国BASARA》作为CAPCOM制作的人气动作类游戏，在各种平台上都有它活跃的身影，在被改编成为动画作品受到从男性到女性的好评之后，剧场版也应运而生了。

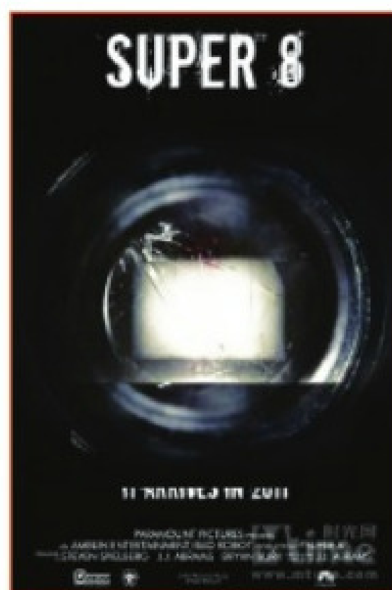
为了和TV版的剧情呼应，所以剧场版的故事虽说是改编自《战国BASARA 3》，但是在设定的细节上还是有很多的不同，比如讨伐秀吉的人不再是家康，而是根据TV版的情况改为了政宗，这样的改动，其实这也给熟悉游戏的观众带来了更多的期待和惊喜。剧场版动画制作依旧沿用了动画第二季的阵容，最令粉丝们雀跃不已的当是超豪华的声优阵容。德川家康将继续由大川透演绎，而石田三成将由著名男声优关智一出演。



绿灯侠
Green Lantern

惊奇公司在今年暑期打出《雷神》《美国队长》《X战警》3张大牌，作为其竞争对手的DC漫画公司岂甘寂寞，当然也重磅推出了《绿灯侠》，还是和其他“某某侠”一样，都是超级英雄的故事。对于漫画迷们来说，这部片子可谓千呼万唤始出来。

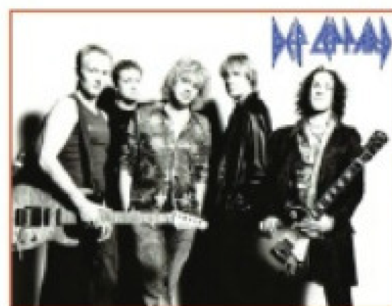
《绿灯侠》说的是在茫茫宇宙中有一群维护和平与正义的“绿灯军团”，他们拥有强大的能力，这些能力来自他们每个成员都佩戴的神奇的戒指，每个戒指需要从一盏绿灯中补充能量，灯的能源来自“绿灯军团”的总部——OA星。英雄总会遇到对手，现在叫做“Parallax”的恶魔开始威胁到宇宙的平衡，为了保护宇宙和地球，“绿灯军团”招募的新人——第一个被选为绿灯侠的地球人哈尔·乔丹必须担当起此次重任。



超级8
Super 8

派拉蒙公司的新片《Super 8》讲述了一个有关外星人的故事。讲到外星人，我们不难联想到一个人——史蒂文·斯皮尔伯格。

不错，这部《Super 8》正是导演艾布拉姆斯向斯皮尔伯格于上世纪70年代和80年代初作品（《ET》《第三类接触》等）的一次致敬，它的编剧和导演都由艾布拉姆斯担任，斯皮尔伯格将担任此片制片人。本片并不是2008年《科洛弗档案》的续集，故事设定在1979年，讲述一群青少年拿着Super 8（在当时流行的一种家用摄影机的胶片格式）摄影机自制电影，结果拍到了外星人……



威豹乐队
Dreamin' With Def Leppard

作为英国老牌金属摇滚组合的威豹乐队推出了他们全新的音乐专辑《Dreamin' With Def Leppard》，其中新专辑收录了12首单曲，新专辑一改先前的重金属风格，不再以愤世嫉俗的摇滚音乐来冲击社会，而是重新回归到最初的风格，虽然是重新灌录的早期经典作品，但不同的是，它们都是特别为儿童定做，是适合宝宝听的改良摇滚音乐。

据悉，此次威豹乐队的“摇篮摇滚”是由One Music和Happiness Records两大唱片公司联手推出。P

大众影音之温情篇

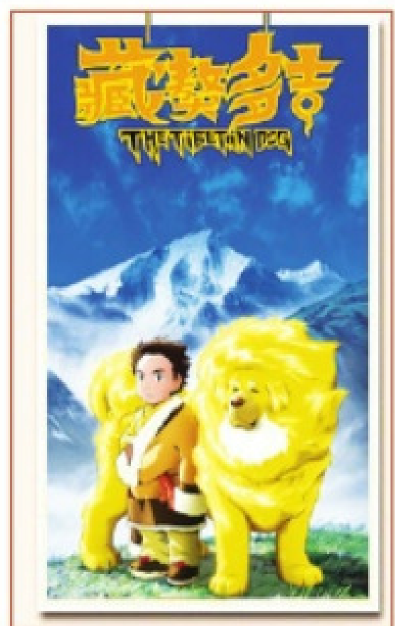


天国之吻
天国のKiss

由漫画家矢泽爱所著的同名人气作品改编的真人电影《天国之吻》近来人气增长迅速，模特北川景子参与主演是其原因之一。

本片讲述了一个就读明星学校却因为成绩一直不理想而不能让母亲满意认可的女孩早阪紫，在开始怀疑自己存在的价值时，碰到了一群目标成为设计师的自矢泽艺校的学生，他们共同经营一个自创品牌《Paradise Kiss》，并邀请紫做他们的模特，是一个以服装设计为主题的成长与感情的故事。

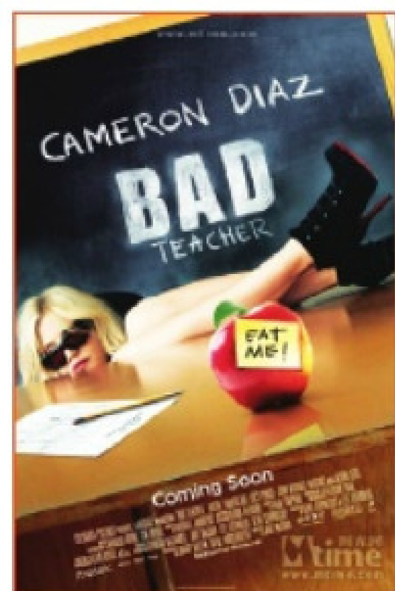
影片除了由北川景子饰演主角早阪紫外，向井理、山本裕典、五十岚隼士、贺来贤人、大政绚、加藤夏希等人也悉数参演。更是特别邀请了知名创作歌手YUI为该作创作主题曲及作中插曲，阵容相当华丽。



藏獒多吉
Zang Ao Duo Ji

根据2005年杨志军的畅销小说《藏獒》改编的动画电影《藏獒多吉》，由中影集团与日本MADHOUSE公司及慈文紫光数字影视有限公司联手历时4年打造。本片的总导演是小岛正幸，他曾执导过《MONSTER怪物》《花田少年史》《钢琴森林》等脍炙人口动画作品。人物造型设计方面则是请来了日本当代著名的漫画家浦泽直树。

故事围绕少年田劲和金毛藏獒“多吉雍直”展开，讲述了发生在高原雪地的一系列故事，这部动画电影很适合家长带着孩子在影院欣赏。



坏老师
Bad Teacher

《坏老师》由导演杰克·卡斯丹执导，讲述了卡梅隆·迪亚兹所饰演的粗俗拜金的中学女教师被男朋友抛弃之后，看上了学校帅气的模特老师（贾斯汀·丁伯莱克饰演），于是便开始了与这位模特老师的女友间的夺偶之战，最终赢得学校“模范老师”的搞笑故事。

一向有着搞笑天分和完好身材的卡梅隆·迪亚兹将再次在片中展现她这两项优势，为大家带来笑声连连的轻喜剧。而卡梅隆·迪亚茨和前男友贾斯汀·丁伯莱克的合作又是此片的又一大看点。



天降之物的发条装置之哀女神
Sora no otoshimono

剧场版《天降之物的发条装置之哀女神》没有受到日本大地震的影响，按照原定计划上映。故事内容紧接着TV动画版的两季之后展开，漫画中广受好评累积了超人气的角色——气象天使风音日和这次将作为这部剧场版的女主角登场。并且，剧中还主动和我们的猥琐的男主角主动告白了，事情将发展到什么地步？男主角樱井智树如何反应和应付？当风音日和变成万能天使后，智树和天使们又该如何去拯救她呢？这些都是整个影片的看点。

本次电影的制作班底基本上是沿用的TV动画的制作班底。只是原TV动画监督斋藤久已经荣升为总监督，监督由柳泽哲也担任。所以说还是和TV版一样的原汁原味。风音日和的声优由日笠阳子担任，挑战过很多不同角色的她，相信此次也会给我们带来惊喜。



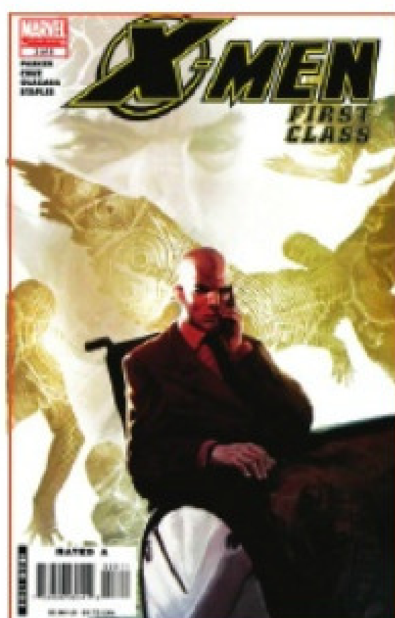
杜拉真人版
如果高中棒球的女经理人读过杜拉克的《管理学》的话真人版

《如果高中棒球的女经理人读过杜拉克的<管理学>的话》是岩崎夏海著的商务小说，简称是“杜拉”。

故事讲述的是一位机缘巧合下错买了现代管理学之父杜拉克的《管理学》一书的女子高中棒球队的经理人川岛南，随后在无意间发现，其实商务管理学之道也能运用在球队的管理之中，于是开始把理论运用到实际中去获得成功的故事。

该书自2009年12月发售以来，深受欢迎，独特的叙述方式让人眼前一亮，电视动画由Production I.G制作，今年也同时推出了真人版电影，电影由日本正当红的秋叶原大人气偶像团体AKB48中的代表前田敦子主演。

大众影音之战斗篇



X战警——第一课
X-Men:First Class

新作《X战警——第一课》，被其导演马修·沃恩描述为60年代的007电影加上《惊爆13天》与《暮光之城》。影片讲述了X教授和万磁王20多岁的时候的故事，可是说是前面此系列影片的大前奏，那时他们还只是Charles Xavier和Erik Lensherr，还没有被人称为“X教授”和“万磁王”，他们只是变种人中最早发现自己超能力的人，他们当时还是亲密的朋友而不是对手……

影迷朋友们将看到X教授是如何建立的变异人学校，X教授和万磁王又是为什么会从兄弟变成分道扬镳，以及独眼龙、琴·格雷、野兽等人一步步成长的心路历程。这次的影片里我们会知道X教授为什么会坐上了轮椅，变成光头，我们也会看到黑衣人保护我们的X战警，同时也带出了万磁王的身世经历。同时还会上演X教授、万磁王以及魔形女之间的三角恋。



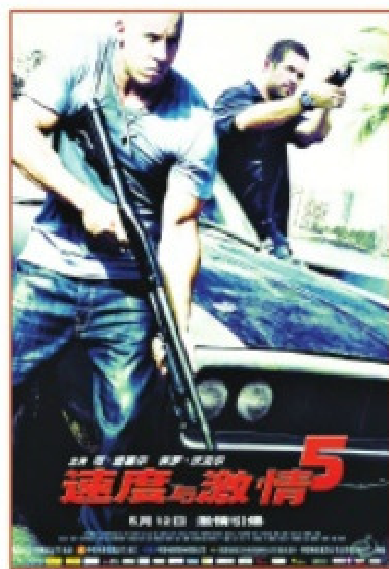
杀戮都市
GANTZ

由二宫和也、松山健一主演，根据著名漫画家奥浩哉的同名代表作所改变的《杀戮都市（上）》，因为考虑到观众年龄层的问题删减了原作中的部份内容，但票房成绩却未受动摇，依旧取得了不错的成绩，同时为《杀戮都市（下）》的放映奠定了坚实的基础，打好了头一阵。

《杀戮都市（下）》延续了上部的故事，主角依旧是大家熟悉的玄野和加藤，但和上半部对战外星人的简单故事情节不同，下半部的故事将围绕“选择”一词更深层次地展开，主人公们不光是和外星人战斗那么简单，而是要面对其他参与到GANTZ之战的强大队伍。

下部的故事比上部更为深刻，场面也更加精彩，更有冷兵器的交锋。看过上部的朋友不容错过，没看多的朋友也可两部连起来过瘾。

速度与激情5
Fast Five



该片是美国老牌犯罪动作片《速度与激情》系列的第五部，依旧由范·迪塞尔和保罗·沃克主演，第三部的导演林诣彬同时回归，担任这最新一部的导演。影片讲述了两位男主角和一个传奇警察以及声名显赫的FBI探员卢克之间的追逐“游戏”。

作为电影史上最卖座的赛车题材系列电影，《速度与激情》有它独特的魅力吸引着观众，此次进入第五部，所有主演的悉数回归更是一个高峰。监制尼尔·H·莫瑞兹说道：“制作这部电影，一开始就是想让本片成为系列的一个高点，我们希望本片在各个方面都能成为系列最高，例如当中的追车戏的长度、角色之间关系的复杂程度，甚至在制作成本上也是。我对本片有着十足的信心，因为《速度与激情》一部比一部更获得观众的认可，这是一个一直在往上走的电影系列，第5部，我们需要对整个系列做一个阶段性的总结，于是很多之前想用而碍于各种原因没有放到电影里的点子，只要是值得操作的，在《速度与激情5》里都得到了发挥。例如在本片中有一场长达一刻钟的追车戏，这是我们在5年前就想去做的点子，但当年很难去实现它，如今在《速度与激情5》里，终于圆满地实现了。所以这部电影绝对会成为系列最经典的作品。”



新人猿星球
Rise of the Planet of the Ape

《新人猿星球》的背景设定在当代的旧金山，描写了人类用猩猩来当试验品，在猩猩身上做基因试验，却导致了猩猩的进化，让他们开始反抗人类，与人类分庭抗礼，他们其中的一个领袖“凯撒”最终胜出成为未来人猿星球的领导者。

上次蒂姆·伯顿翻拍《人猿星球》结果不太让人满意，这次的新版福克斯打算借此打个翻身仗，专门邀请了《阿凡达》的幕后英雄——威塔数码公司来负责打造顶级特效，首次将电脑CG动画结合动作捕捉技术来制作栩栩如生的人猿形象。借着《阿凡达》的影响力，作为福克斯票房新希望的《新人猿星球》，在同期高手如云情况下，还是可以吸引影迷注意的。

■写在前面

本期重点推荐的内容是“《卡卡颂》，10年”这篇文章。《卡卡颂》这款游戏不需要特别的介绍，绝大多数国内的桌游玩家，在怀着好奇的心情，第一次进入桌游吧想看看桌游到底是什么的时候，大致都会被推荐去玩的桌游，就是《卡坦岛》和《卡卡颂》了。这两个是德式桌游的传世经典，同时可能也是后续扩展推出最多的桌游。你可能是玩《卡卡颂》的高手，但我想你不一定能把《卡卡颂》历年来推出的各类扩展都了解的很清楚，现在借《卡卡颂》推出10年纪念版之际，把它大大小小的扩展一一介绍给大家，同时给出我们对这些扩展的简介和推荐度，即时产品评价，也算是购买指南，希望Fans们喜欢。

本期介绍的国外精品桌游，有Hab&Gut（中文译为《倾家荡产》）及Luna（中文译为《露娜》）两款。

《倾家荡产》是款小品级的游戏，也不是最近才推出的，只不过，我们最近才玩到，而且它确实好玩，规则简单，互动强，欢乐轻松，游戏时间短，推荐大家都尝试一下。

与《倾家荡产》相比，《露娜》要复杂的多，这是一款在去年Essen展会上展示的策略类桌游，很多玩家给了它很高的评价，认为它有可能在今年SDJ评奖中最终获得大奖。小编我对这类策略成分很重的游戏兴趣不大，但试玩之下，对这款游戏严谨的设定赞叹不已，总之，喜好策略类桌游的玩家们，这款游戏不容错过。

本期的“德国年度游戏大奖演义”，讲述的是2004年及2005年的评奖故事，2004年是大作扎堆儿，让人眼花缭乱，而到了2005年，却要矬子里拔出一将军来，看来评价这玩意儿，要想最终胜出，自身的实力固然重要，竞争者的情况、评委的口味、流行趋势的影响，这些都是不能不仔细考虑的因素，想得大奖，也不容易呀~

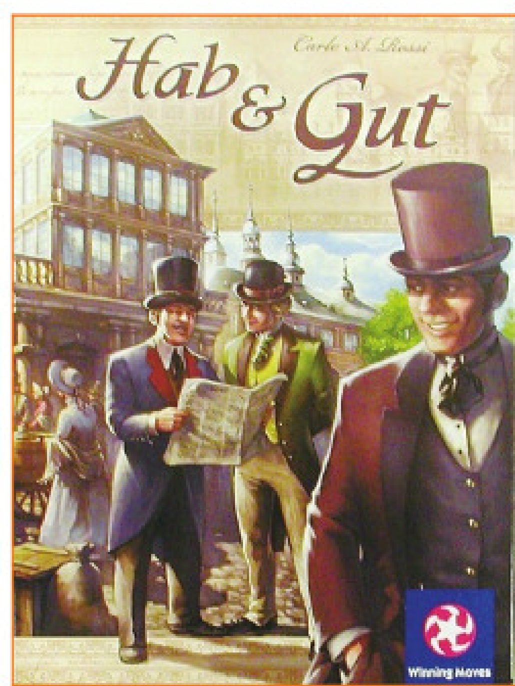
本期的魔兽卡牌内容，介绍的是中文13版“灭世者”的基本情况，这个版本的推出，使魔兽卡牌中文版的版本环境又一次领先于《魔兽世界》的国服，真是让人无可奈何呀。

中文13版在游戏机制等方面改变很大，有些设定甚至是与《魔兽世界》相违背的，这种改变的结果目前还不可知，借用文章中的一句话——“灭世者”给玩家们带来惊喜还有很多很多，这到底是“浩劫”还是“重生”，就等待时间来验证吧。

提起新版本，自然得说说新刮刮卡，不过这些新刮刮卡目前肯定是无法在游戏中兑换的，所以，至少目前，“斑点幼龙”还比不上我们抽奖活动的奖品“幽灵虎宝宝”，期待国服尽快更新吧。P

倾家荡产

●游戏名称：Hab&Gut ●中文名称：倾家荡产 ●游戏人数：3~5人 ●设计者：Carl Chudyk
●出版公司：Winning Moves ●出版时间：2008年



这是一款2008年出版的炒股票题材的游戏，已经是3年前的作品，并且没有获得任何奖项，甚至提名也没有，那么我们为什么要介绍它呢，因为最近一些桌游爱好者碰巧拿到了这款默默无名的游戏，试玩后觉得十分新颖，并且一致认为非常适合桌游吧，那么适合桌游吧的游戏是什么样呢：规则简单，互动强，欢乐轻松，游戏时间短。既然如此适合大众玩家，我们就要介绍一下了。

游戏的主要图板是一张长方形股票价值板，上面有6行，分别放置六种颜色的块，代表六种股票，板的边上有从低到高的价值，股票块位于那列，就代表他的当前价值，一开始都位于40价值的一列。游戏一开始，每个玩家会得到一个小的捐赠板（用来放置玩家捐赠的股票）和300元钱，游戏另外有54张市场卡，分别是影响各种股票价值的，有+2、+4、+6以及-2、-4、-6，每种股票的数量都相同，这些牌每人发8张，多余的不用，然后分别立在游戏提供的市场卡支架上（就像以色列麻将那样），但这个支架并不是放在各个玩家面前，而是放在两个玩家之间。也就是说玩家可以同时掌握两个支架上的市场牌数值，从而对股票的涨跌价值做一个预估。

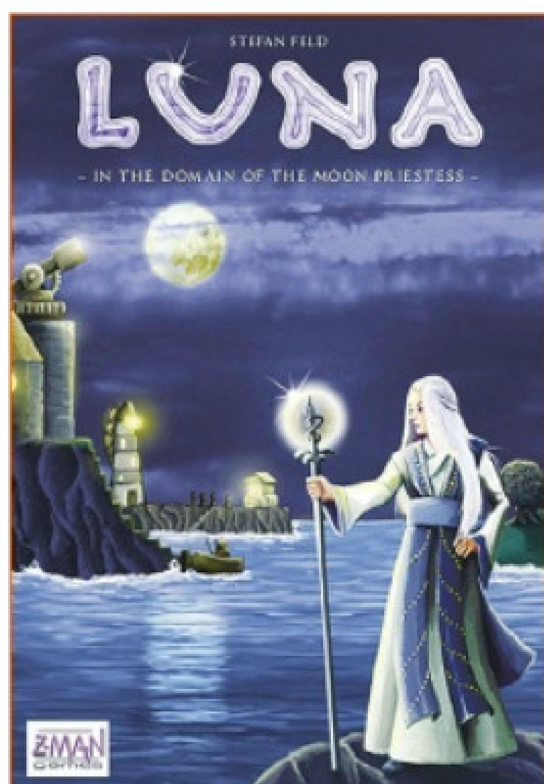
游戏只有2轮，每轮有4个回合，每个回合又分成2个阶段，第一阶段是股票阶段，从先手玩家开始，玩家们轮流行动，可以执行2个行动，第一可选项是买或卖股票，都是1~3张，均按当前价值买卖，只能选择买或者卖。第二可选项是捐赠股票，玩家拿出一张自己持有的股票，扣在自己的捐赠板上。然后进行这回合的第二阶段：市场阶段，也是从先手玩家开始，从自己左右两边的市场上各拿一张市场牌，其中一张按牌上的数值调整相应的股票，另一张按数值的一半调整。如今进行后，一个回合结束，顺时针传递先手，开始下一回合，四个回合结束后，第一轮结束，玩家保留自己的股票和现金，以及当前股票的价格，但要翻开之前捐赠的股票，并按当前价格换成钱，放在捐赠板上。

之后第二轮重新发8张市场卡，第二轮结束后，捐赠的股票和玩家最后持有的股票都按最终价格还钱，但还是要分开。然后每个玩家统计自己在两轮游戏中捐赠的总价值，最少的直接淘汰，剩余的玩家统计自己的股票总价值，钱最多的人获胜。P



露娜

●游戏名称：Luna ●中文名称：露娜 ●游戏人数：1~4人 ●设计者：Stefan Feld
●出版公司：Hall Games，Z-Man Games ●出版时间：2010年



这款游戏是去年Essen展会上发行的游戏，在当时做了简单的介绍，如今已经进入中国市场，笔者有幸玩了几局，认为这款游戏是今年以来玩到的最好的游戏。所谓的最好，在这里指有较强的策略性，运气成分几乎没有，玩家间公平竞争，得分方式丰富，获胜需要经过思考与权衡。

不知为什么，最近的策略游戏在布局时都较为繁琐，比如vinhos、luna都是如此，首先游戏需要一个较大的桌面，一张近似长方形的图板放在中间，图板上绘有半圈神路，围绕中间的神庙，然后将3块神庙片按规则放到中间岛的神庙内，而神路上则按由大到小的数字依次放置神庙片，并且每隔5个还要放置一个守卫片（共有6个），然后在数字为6的守卫片上放置神庙守卫人物片（这个人物用来表示回合数量和神庙得分）。图板的四周还要放7个小岛屿图板。然后，每个玩家都将得到一种颜色的13个新信徒模型和6个神庙模型。其中一个新信徒按规则要预先放到神庙中（并各放置一个智慧之书，用来保护神庙中的新教徒），如果按照新手布局，则还要将8个新信徒和1个神庙模型放到指定的小岛屿上。这种新手布局使游戏一开始对于每个玩家都相对公平。另外，月亮女神、建筑大师和叛教者人物片也要按规则放到相应的小岛上，游戏就可以开始了。

游戏总共进行6个回合，玩家在每个回合轮流行动，可选的行动分成4大类，第一大类是岛屿行动，分成4种，第一种，玩家从一个岛上拿下2个新教徒，然后获得这个岛提供的特权片，如果玩家在这个岛上有神庙，则只需要拿下一个人。在此穿插游戏的两个基础知识，第一、所有从岛上拿下的人都放到岛的旁边，这些人在一个回合结束后，自动回到相邻的岛上，下回合可以继续用，第二、游戏中的7个小岛都有不同的特权片，玩家每种特权片只能持有1个，使用后才可以再次获得。第二种，玩家可以从岛上拿下两个小人，然后再增加一个小人，玩家在游戏开始时有5个备用小人，要想他们加入到游戏中，只能通过这个行动。第三种，在有建筑大师的岛上建造一个神庙，玩家需要拿下这个岛上自己的两个小人，并支付一个神庙特权片，玩家在每个小岛上只能建造一个神庙。第四种，玩家可以通过使用药草特权片，将一个岛旁边的1~2个新信徒重新放到岛上。

第二大类是移动行动，分成三种，第一种是旅行，玩家可以将任意岛上、任意数量的新信徒，移动到任意岛的旁边，从而供下回合使用。第二种是航行（使用一个潮汐特权片），玩家可以讲任意数量的岛上和岛下的新信徒移动到任意岛的旁边。这是一个十分重要的行动，玩家可以在执行其他所有行动后，用这个行动来规划下一个回合。第三种是航行，玩家可以把一个岛上的1~2个新信徒直接挪到另一个岛上。

第三大类是神庙行动，玩家可以通过这种行动，将自己的新信徒进入到神庙中，首先需要从一个岛上拿下两个新信徒，然后可以将其中一个信徒放到神路上的相应的神庙片上（只能放在比守卫人物片所在位置低的区域内上），如果玩家在这个小岛上有神庙，则可以省一个信徒。之后玩家还需要一个行动，再将新信徒和神庙片挪到神庙内，放到对应的位置，此时可以得到分数，而且如果相邻其他玩家的新信徒所在的神庙片低于你的数值，则他们将被清出神庙，有智慧之书保护的信徒不会被清出。另一种可选的神庙行动则是可以挪动智慧之书，用来保护自己在神庙中的信徒，因为每回合结束时，玩家可以根据自己在神庙内的信徒数量得分。

第四大类是其他行动，包括挪动叛教者来陷害别人，吹灭蜡烛来结束这一回合等等。

当蜡烛被吹灭后，一回合结束，然后算分，月亮女神所在岛上拥有最多人和神庙的玩家可以获得6分，其次可以得到3分和1分，与叛教者在同一岛上的玩家要减分，神庙内每个信徒一分。如此算分后，月亮女神、建筑大师和叛教者要根据规则移动到新的岛上，玩家可以在回合中规划他们所在的新位置，从而安排自己的信徒。如此进行六个回合，游戏结束，玩家在游戏结束时还可以根据神庙和议会，以及剩余的特权片得到分数，最后分最多的玩家获胜。

整体而言，游戏的机制并不是简单的工人放置或移动，玩家通过简单的规划，实现工人的合理移动和功效。而对于进入神庙这一得分点，则需要较多的考虑，因为他们需要占用玩家一个信徒，但可以获得即时分数和长久的分数，游戏中玩家不用考虑随机的因素，人物的移动是固定的，神庙片是固定的，玩家所要做的就是合理的规划，适当的竞争。因此，这款游戏很可能入选今年的SDJ并夺魁，至少现在看来还没有有力的竞争者。







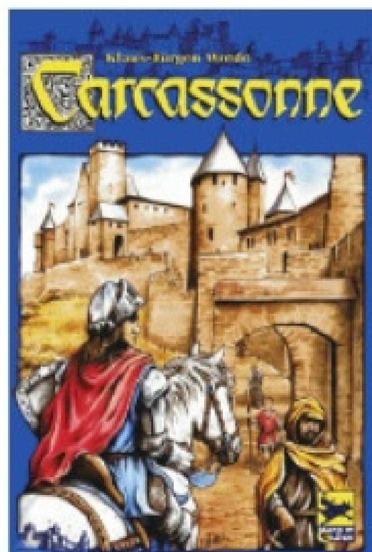
《卡卡颂》，10年

■北京 君子不器

Carcassonne，法国南部一个普通的地名，除了追寻古迹的旅游者外，没有多少人知道这座古朴而偏僻的小城，这座历经上千年风吹雨打的小城，静静的躺在一望无尽的农田里，衬托出了法国南部独特的乡村风光。十年前，一款同名桌游让他走进了人们的视野，人们好奇桌游名字的出处，也同时发现了这座小城，让具有中世纪风格的她备受关注；十年后，她已经成为一个明星，一个圣地，一个全世界桌游爱好者都向往的一个地方。Carcassonne是幸运的，她的名字将照耀在另一种荣耀下，被人们世代传颂，那么就是经典桌上游戏Carcassonne（中文译为：卡卡颂，下文将统一使用中文名字）。今天，我们迎来了纪念这款游戏出版十周年的时刻，这十年，《卡卡颂》从一个游戏，扩展出了20多个大小各异的扩展包，全面涵盖了卡卡颂古城的历史、文化、人文等多方面的内涵，让卡卡颂成为了一个游戏系列，大概也是全世界最成功的游戏系列之一。下文将以“年”为主线，介绍各个扩展包的价值和特色，从而对卡卡颂这十年的发展，有一个直观的认识。算是一个小小的技术贴吧。



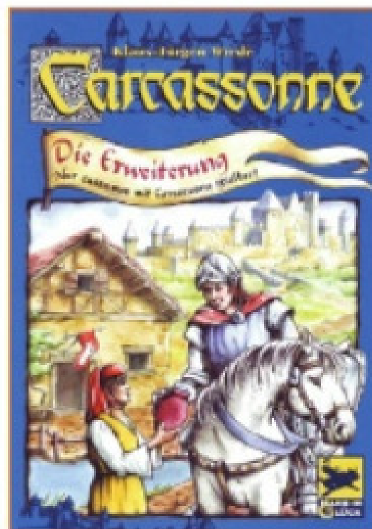
2011年十周年纪念版封面



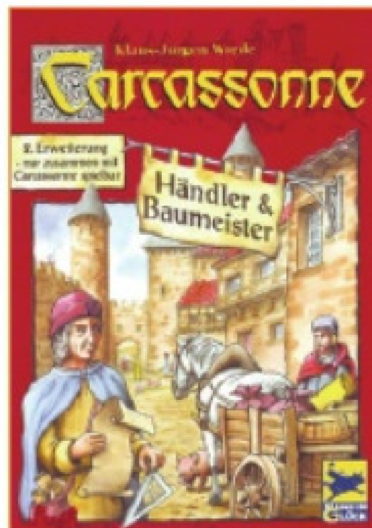
2000年德国版

2000年，《卡卡颂》正式推出第一版，由德国著名出版商Hans im Glück出版，转年就获得了世界桌游最高荣耀的年度德国游戏大奖，设计师Klaus-Jürgen Wrede在接受采访时说，我在旅游时来到卡卡颂，因为感叹卡卡颂古城的美丽和雄伟，才以卡卡颂为背景，设计了这个游戏，可以说灵感都是来自卡卡颂美丽的自然和人文风光。在基础版里，游戏准确的印证了“棋板摆放”机制，并将这个机制下的得分、竞争、计算等元素发挥的淋淋尽职。为以后的扩展打下了良好的基础。

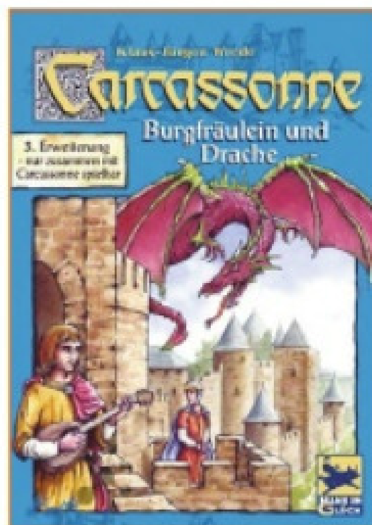
只要你知道桌游了，就一定要买这款游戏。她绝对不会让你后悔。下文将以发行时间为轴，分别介绍《卡卡颂》陆续推出的大扩展和小扩展（大、小扩展以官方规定为准，左边为大扩展，右边为小扩展）。



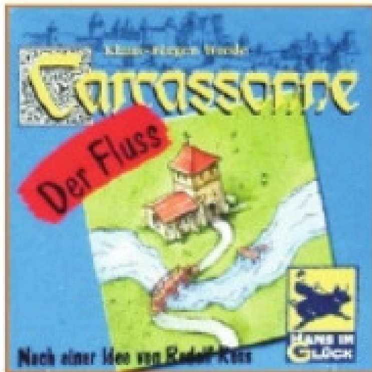
2002年《旅店与大教堂》
推荐：5星
特色：增加了几个新造型的棋板，增加带旅店的路（完成后分数乘2，没完成则没分），带大教堂的城市（完成后可以乘3，没完成则没分），以及第六个玩家的8个随从和面值50、100的分数版。
点评：此扩展是必买的扩展，增加了人数，方便了记分。



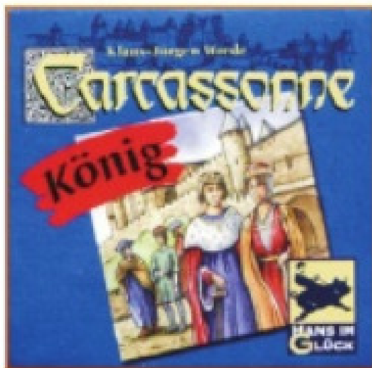
2003年《商人与建筑师》
推荐：4星
特色：增加了几个新造型的棋板，每位玩家增加了大随从和建筑师随从，大随从在计算人数时算2人，建筑师所在的区域如果被扩大了，并且这个区域是你的，你可以再摸一片棋板，还增加了小猪（玩家所控制的地，并且有猪，则每个城4分），还有3种商品指示物，游戏结束时根据获得的多少可以加分。
点评：建议购买，建筑师和大随从在游戏中作用很大。



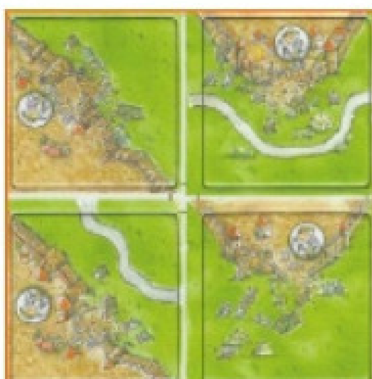
2005年《龙与公主》
推荐：3.5星
特色：增加了龙模型，可以在图板上走，会吃掉玩家的随从，带公主图标的棋板会使同地区的随从回到玩家手中，另外还有精灵模型，可以保护玩家的随从，并给玩家分数。
点评：给卡卡颂增加了直接攻击的元素，对抗变得更激烈。



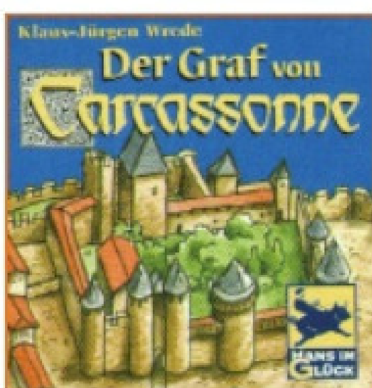
2001年《河流1》
推荐：5星
特色：第一个河流场景，可在游戏前使用，创造一条河道，然后围绕河道摆棋板。
点评：现在基础班都包含这个扩展，但一般不使用。



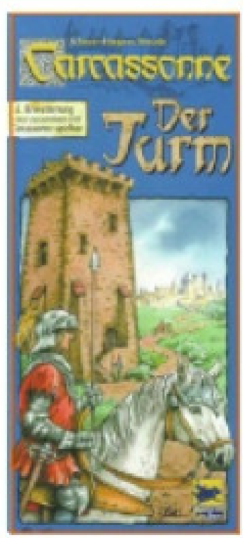
2003年《国王》
推荐：4星
特色：增加了国王和斥候棋板，以及5个新造型的棋板，国王和斥候是看谁建造完成的城最大或者路最长就归谁，拥有者可以从每个完成的城或路都得到一分。
点评：由于是和另一个游戏的扩展绑在一起买的，所有不太值得购买。



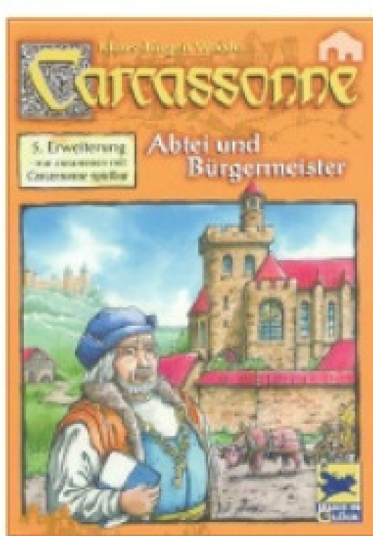
2004年《清洁派》
推荐：4星
特色：以清洁派占据卡卡颂城为背景，带清洁派部分的城市，完成时不能乘2.
点评：只有4片的小扩展，是随德国桌游杂志赠送的，前几年断货了，最近快补上了。值得收藏。



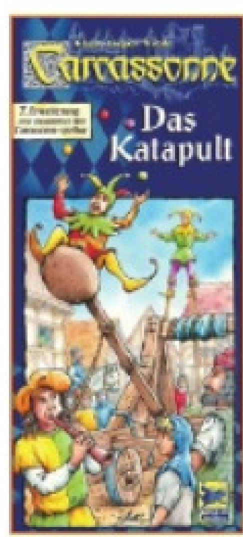
2004年《伯爵》
推荐：3.5
特色：在游戏开始时，先用12片围成一个卡卡颂的原貌。当你得到某一个地区的分数时，会触发中心城的相应区域，并给予你一个特权。
点评：不太常用的小扩展，虽然区域功能设计的不错，但让游戏变得太复杂。



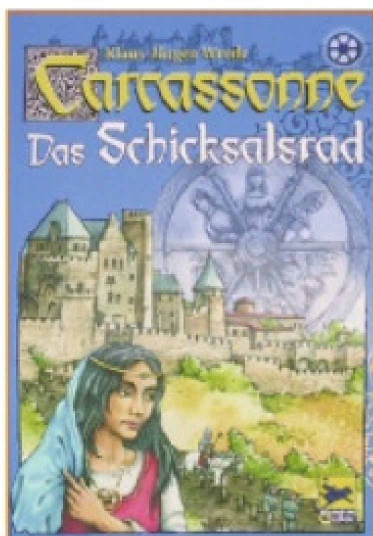
2006年《高塔》
推荐：4.5星
特色，增加了一个高塔模型，可以用来放置所有的棋板，并方便拿取，还增加了带高塔图标的棋板，玩家在放置后可以根据高塔高度向四周辐射，来囚禁别的玩家的随从。
点评：高塔成为放棋板的支架，很美观，很实用。



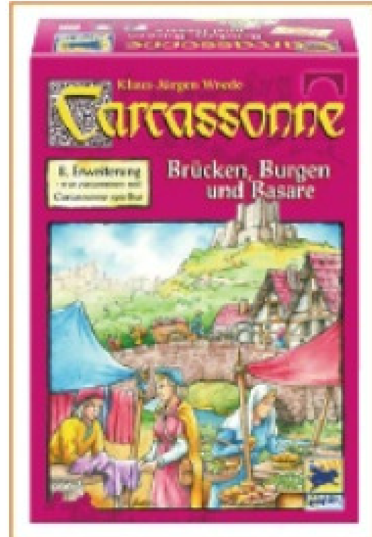
2007年《市长和大寺院》
推荐：3星
特色：增加了市长、货车和马厩这三种新的棋子以及大寺院棋板，这块棋板必须放在一个周围都围满的位置，但是不用和四周图形匹配，而是自动算所比配和封闭周围的区域。
点评：3种新的棋子作用不大，这个扩展效果不好。



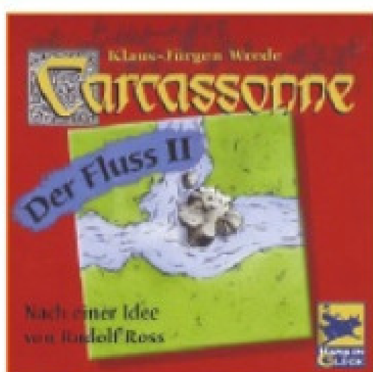
2008年《投石机》
推荐：4星
特色：包含一个v形夹子，玩家可以选择将自己的随从用夹子弹到图板上，落在哪里了，那里就归这个随从，很是欢乐。
点评：很恶搞的一个扩充，可以偶尔尝试一下飞人的乐趣。



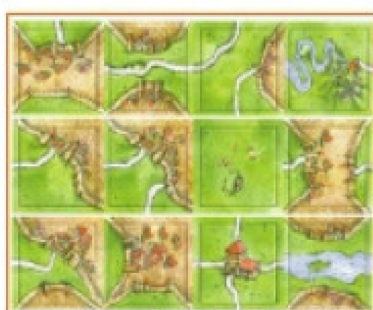
2009年《命运之轮》
推荐：3.5星
特色：带有卡卡颂小说的一个扩充，在原版基础上增加了一个轮盘，并从之前的扩充里提取了一些棋板，组成了新的基础包。
点评：可以不买原版，买这个，但小说是德文的，残念。



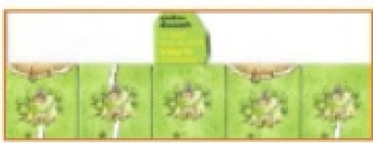
2010年 《桥、城堡和市场》
推荐：3星
特色：桥可以连接不匹配图板，市场可以用分买卡牌，城堡可以保护自己的随从，也可以用来拿走别人的随从。
点评：最新的扩充，fans们该买还是要买，一般玩家就算了。



2005年《河流2》
推荐：3.5
特色：第二版河流片，图形全部不同，而且不合以前雷同。
点评：买这个扩展的人很少，一般是收藏者才会买。



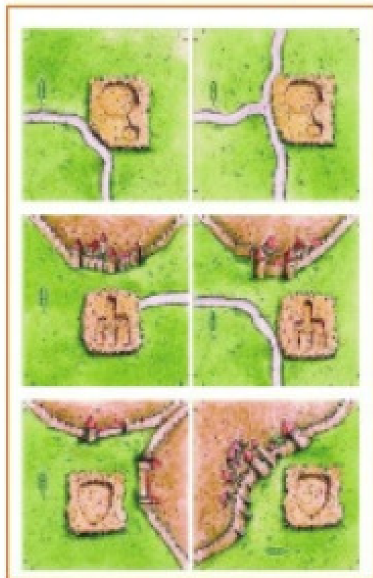
2006年《小扩》
推荐：5
特色：随杂志赠送的12片棋板，有独特造型，可以融入到原版中。
点评：不好买到了，很有实用价值。



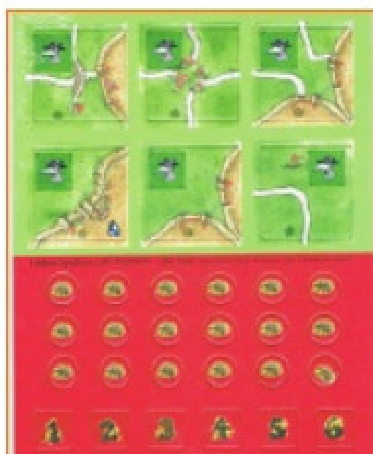
2008年《异教徒》
推荐：4
特色：新增了5片带礼拜堂的棋板，礼拜堂类似修道院，通过包围完成，但如果礼拜堂周围有修道院，则谁先完成谁得分，后完成的不得分。
点评：很有趣的一个小扩充，丰富了修道院得分机制下的内容，可以让图版拼接的更完整。



2009年《隧道》
推荐：3
特色：增加了带隧道的棋板和隧道指示物，玩家可以放置隧道指示物在未占据的隧道上，如果能放置一对，则这两个棋板算做邻近。
点评：实用价值不高，依然是随杂志附赠，仅供收藏。



2010年《麦田怪圈》
推荐：4
特色：增加了6片带麦田怪圈的棋板，当玩家放置遮掩的棋板后，要根据怪圈的图形选择拿回自己一个相应地形上的随从，或在一个相应地形上放一个随从。其他玩家都要依次这样做。
点评：有点类似《伯爵》扩充，算是应景的小扩充，值得购买。



2010年《鼠疫》
推荐 3.5
特色：增加了带鼠疫标志的棋板，鼠疫爆发指示物和跳蚤，当摸出带鼠疫的棋板后，会导致爆发鼠疫，跳蚤会携带鼠疫，鼠疫会沿棋板蔓延，被蔓延的棋板上的随从回到玩家手中。
点评：阻碍玩家得分的小扩展，类似大扩展中“龙”的效果。

卡卡颂十周年纪念版



在卡卡颂成名的这几年中，米宝（meeple，游戏中的计分小人）也成为了一个深受玩家喜爱的造型，因此出了很多米宝造型的周边产品，比如软糖、靠垫、手机链等等。这次十周年纪念版的盒子就是米宝造型，让人眼前一亮，而且里面的记分板也是米宝造型（原版是长方形），真是太有爱了，更让人欣喜的是，纪念版中的米宝是透明的！给人更加强烈的立体感，还让米宝变得更显眼，更夺目。

纪念版增加了几个新的棋板，如果玩家摸到带“庆典”标志的棋板，则可以选择按正常规则放随从，或者拿回一个自己之前放的随从。

结语

在桌游高速发展的这几十年里，很少有游戏能持续扩展十年，这一方面说明，该游戏机制很灵活，有很大的扩展空间；另一方面说明市场有这种需要，就如同说相声的“返场”一样，玩家希望看到更多卡卡颂主题的扩展或周边。在众多经典桌游中，《波多黎各》可以畅销十年，《幽灵棋》可以历经40年依然受欢迎，但一直推出扩展的游戏，也就只有《卡坦岛》可以与之媲美了。这两款被誉为德式典范的游戏，充分证明了德式游戏的价值和内涵。我们期待《卡卡颂》的下一个十年，甚至百年，但我们也希望能有更多的桌游，拥有自己辉煌的十年，能成为影响一代人甚至几代人的产品，造福全世界的桌游玩家。P



德国年度游戏大奖演义/13

■北京 君子不器

2004年

2004年是丰收的一年，除5款提名游戏外，另有14款游戏成为入围游戏，这一年是SDJ历史上入选游戏最多的一年，在这些游戏中，有相当多的现在还很流行，可见该年的入选游戏不仅数量多，质量也高。获奖游戏《Ticket to Ride》（中文译为《车票之旅》）更是连年的畅销品，深受全世界桌游玩家的喜爱。

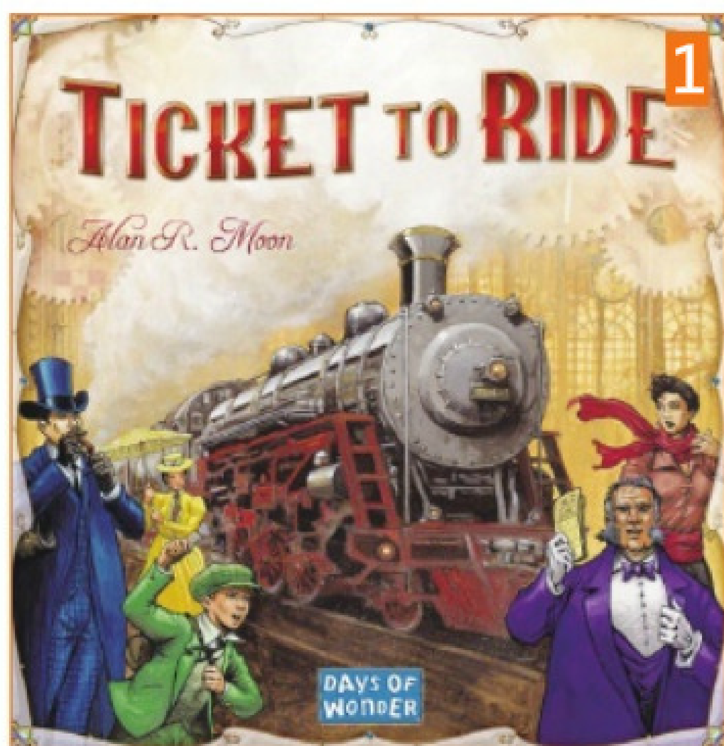
《Ticket to Ride》是游戏设计大师Alan R. Moon的代表作，也是成名作，这款游戏以美国地图为版图，用五颜六色的火车轨道将美国30多个主要城市连接在了一起，玩家就是要按照自己的任务，将自己的小火车塑料模型放到火车轨道上，从而将任务提示的两个城市连接起来，就能得到分数。我们在之前的经典游戏介绍中，介绍了这款游戏的欧洲版本，它比美国版增加了一些新的内容，但是基础机制是一样的。目前这款游戏已经形成了系列游戏，在欧洲版之后，相继出了德国版、瑞士版、北欧版以及一些小的扩充，充分发挥了这款游戏独有的机制系统。

设计师Alan R. Moon是英国人，青年时是曾参加越战，是空军的一名无线电转接员。退役后进入了美国著名的Avalon Hill公司，成为一名编辑以及游戏开发人员，在Avalon Hill的四年，Alan R. Moon学到了很多桌游知识和理念，成为之后设计游戏的一个基点，他曾经写过一篇名为《My Four Years at Avalon Hill》，描述了这四年的收获和成长。2004年的其他四款提名游戏也各具特色，《Dawn Under》是一款标准的记忆力游戏，游戏有一张很大的图板，图板绘制的是一片墓地，有很多的墓，玩家在游戏开始时，要将每个墓的盖板放在上面，每个墓板下都有不同的颜色，玩家们轮流翻开墓板，如果墓是空的，而且与自己的吸血鬼颜色一样，就可以放进去一个，如果已经有吸血鬼，则将受到吸血鬼的诅咒（积累到3个后，所有玩家都给你一个吸血鬼），如果里面有蒜（玩家放进去的），则会从蒜的主人那里得到吸血鬼，游戏一开始每人都会得到一定数量的吸血鬼，先放完吸血鬼的玩家获胜。游戏没有复杂琐碎的规则，而是全靠玩家对墓室是否翻过的记忆。游戏的老鼠、诅咒、蒜等额外的效果，是为了让玩家之间产生更多的互动，从而提高游戏的娱乐度。

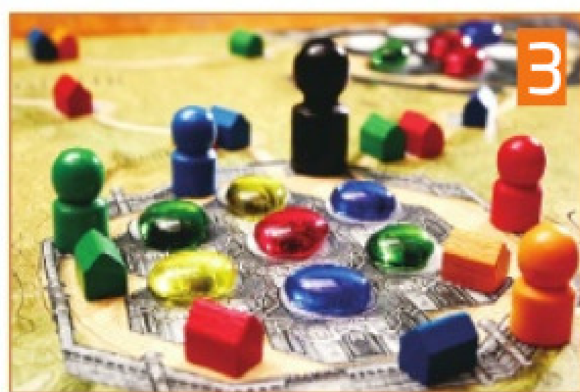
《Saint Petersburg》（《圣彼得堡》）是另一款十分著名的提名游戏，在策略玩家群体中，这款游戏非常受欢迎。游戏以18世纪的圣彼得堡为背景，玩家要帮助彼得大帝建造圣彼得堡，每轮游戏有四个阶段：工人、建筑物、贵族、科技。玩家要用游戏开始时的25元，购买这四个阶段翻出的牌，工人可以给玩家收入，建筑物可以给玩家分数，贵族既给钱又给分，科技可以提高之前各种牌的数值。玩家通过购买这4个阶段的牌，形成自己的现金流和得分流。最后分数最多的玩家获胜。这款游戏虽然在翻牌上有一定运气成分，但通过购买不同的牌，而形成不同的发展方向，并且没有必胜的路线。这款游戏在规则上比《波多黎各》或《凯吕斯城》等一线策略游戏都简单很多，也没有太多功能牌需要越多，但游戏过程也是一个发展的过程，所以可以称为策略游戏的入门佳品，是培养玩家眼光和规划的好游戏。

另外两款提名游戏是《Ingenious》和《Maharaja: Palace Building in India》，《Ingenious》是Reiner Knizia的经典棋类游戏，也是少有的可以支持4人的棋类，中文译名为《智谋棋》。《Maharaja: Palace Building in India》是一款精美的区域控制游戏，游戏包含区域控制，点到点移动，同时行动选择等诸多机制。

在14个提名游戏中，游戏种类十分丰富，有2人棋类游戏《Yinsh》,这款游戏是著名的棋类系列游戏《GIPF》中最有名的一款，类似翻转棋和五子棋的结合体；还有轻松的聚会游戏《Kakerlakenpoker》，中文译为《蟑螂小强》，与后来出的《蟑螂沙拉》，《蟑螂甜汤》都是以蟑螂为主题的小品游戏，几乎每个桌游吧都有；还有《波多黎各》的卡牌版《San Juan》,这款游戏开创了卡牌策略游戏的先河；其他游戏中，像《coyote》《coda》《King me!》《Attika》也都一直流行到现在，在零售店的货架上也是能找到的。











1.2004获奖游戏TicketToRide
2.2004年提名游戏Ingenious
3.2004年提名游戏Maharaja
4.2004年入围游戏KakerlakenPoker
5.2004年提名游戏DawnUnder

2005年

丰收的2004年过去后，2005年恢复到了一般水平，提名游戏还是5个，入选游戏则只有9个，总体来说，游戏质量不如2004年，首先说一下获奖游戏《Niagara》。

《Niagara》和《Ticket To Ride》是笔者在2006年最先购买的2款游戏，那时内地没有销售桌游的地方，国外购物渠道也不舒畅，最可行的就是通过中国香港，正好5月有朋友路过香港，就从战棋会买回了这两款游戏。买回来后，玩的相对多的还是《Ticket To Ride》，而《Niagara》主要靠搭建3D的瀑布效果和颜色各异的透明宝石吸引玩家，实际策略成分有限。

这款游戏以美国尼亚加拉大瀑布为背景，玩家扮演驾驶木舟的探险者（每个玩家有两艘木舟），在大瀑布上游沿岸获取各种颜色的宝石，玩家每回合要决定自己的木舟的航行速度，然后依次决定航行的方向（顺流或逆流），可以消耗航行速度来拿去岸边的宝石，所有人行动一次后，水会向下流动，如果有玩家的木舟因此掉下瀑布，则玩家就回失去木舟及宝石，最先获取规则规定数量宝石的玩家获胜。游戏中有两个亮点，一个是逆流时，玩家可以偷取其他玩家船上的宝石，另一个就是改变天气，从而加快或减慢水流，可以陷害对手或防止自己的船掉下瀑布。从机制上看，游戏缺乏互动，所有玩家都会共同思考如何拿到宝石后返航，而少有机会去影响别人。游戏中每个玩家有7个行动片，分别是1~6和天气， 每轮用一个，虽然是暗选，但根据玩家木舟的位置，很容易猜到其他玩家选什么。这款游戏能得到大奖的原因，主要还是通过将盒子放到图版下面，从而搭建起一个3D效果的瀑布，使桌游的体验脱离平面的效果，让玩家有一种亲历瀑布的感觉。

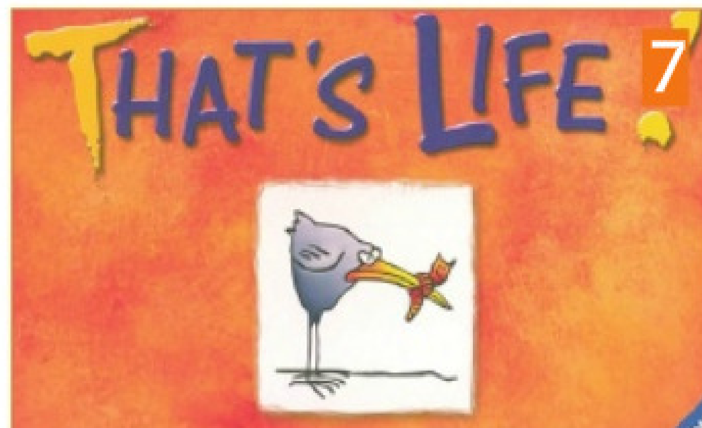
让我们来看看其他提名游戏，《Himalaya》是一个版图十分漂亮的游戏，玩家在游戏中扮演商人，在喜马拉雅山脉下各个村庄之间运输商品和物资，还可以扩建商队，在村庄建造佛塔等，最后从宗教，政治，经济三个方面计算玩家的总分，总分多者获胜。这款游戏借鉴了非常多其他游戏的机制，比如《Elfenland》的移动规则，《Tigris & Euphrates》的记分规则，《El Grand》的区域影响规则，是一个大杂烩。所以，虽然游戏有一定的策略性，但由于缺乏创新的内容，所以未能获胜。

第二个提名游戏是《Jambo》，在1999年SDJ改变评选方法后，都没有2人游戏获得提名，这也许是评委重视家庭和聚会游戏的一种表现，但《Jambo》就是这10多年唯一的例外。

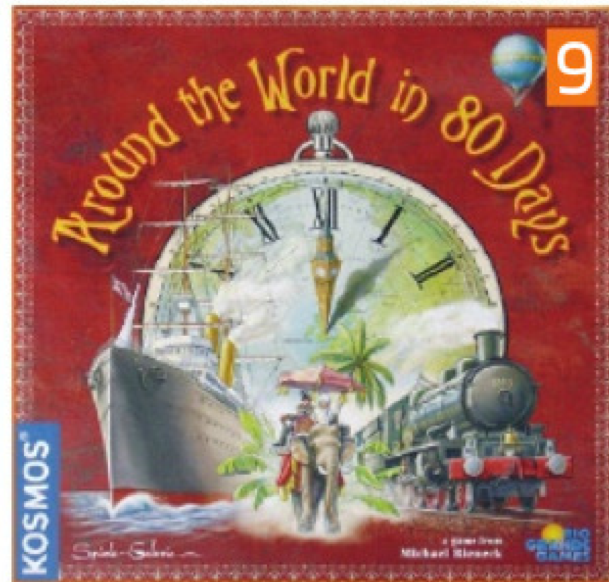
另外两款游戏，一款是以凡尔纳小说为名字的《80天环游世界》，另一款是颇具法国风情的《That's Life!》，这两款游戏都较为轻松，适合聚会休闲。但在美工上，确实和尼亚加拉有一定差距。

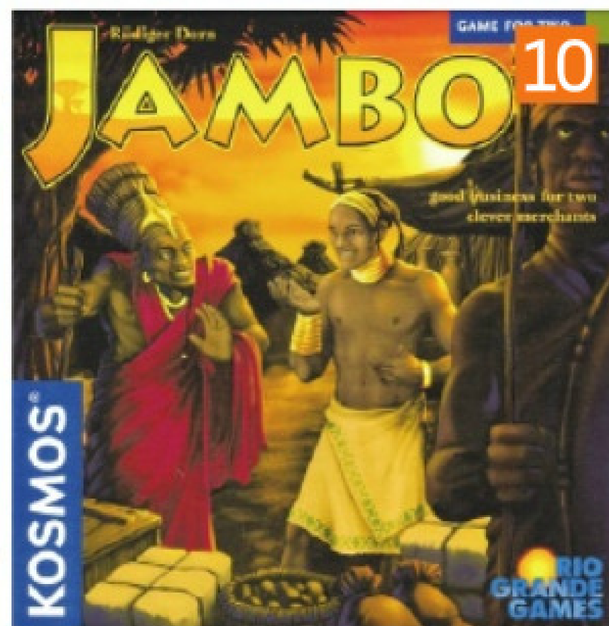
在其他9款入围游戏中，《Power Gird》算是被遗弃了的神作，目前这款游戏在BGG上排行第五，可见游戏的严谨与深度，但竟然只是入围，多少都有点说不过去。其他游戏的情况和流行度都不是特别理想。











6.2005获奖游戏Niagara
7.2005提名游戏游戏Thatislife!
8.2005提名游戏游戏Himalaya
9.2005提名游戏游戏Around The World in 80 Days
10.2005提名游戏游戏Jambo

2004

获奖游戏：《Ticket To Ride》,设计师：Alan R. Moon，游戏类型：网络搭建，秘密任务，手牌管理。

提名游戏：《Dawn Under》，设计师：Norbert Proena，游戏类型：记忆力，儿童游戏

提名游戏：《Ingenious》，设计师：Reiner Knizia，游戏类型：棋类游戏，棋板摆放，图形构建

提名游戏：《Maharaja: Palace Building in India》，设计师：Wolfgang Kramer和Michael Kiesling，游戏类型：区域控制，点到点移动，同时选择行动，网络构建

提名游戏：《Saint Petersburg》，设计师：Bernd Brunnhofer，游戏类型：卡牌分配，成套收集

入围游戏：《San Juan》等14款

2005

获奖游戏：《Niagara》，设计师：Thomas Liesching，游戏类型：同时选择行动，运输，成套收集

提名游戏：《Himalaya》，设计师：Régis Bonnessé，游戏类型：运输，同时选择行动，成套收集

提名游戏：《Around the World in 80 Days》，设计师：Michael Rieneck，游戏类型：点到点移动，手牌管理

提名游戏：《Jambo》，设计师：Rüdiger Dorn，游戏类型：行动点分配系统，手牌管理，成套收集

提名游戏：《That's Life!》，设计师：Wolfgang Kramer和Michael Kiesling，游戏类型：掷骰子移动，可变图版

入围游戏：《Power Grid》等9款

“灭世者”
——魔兽卡牌的“浩劫与重生”

2011年4月10日，魔兽世界集换式卡牌中文13版“灭世者”上市。魔兽世界卡牌游戏的中文版又一次领先于《魔兽世界》的国服，率先步入了Cataclysm——浩劫与重生版本。无论是《魔兽世界》还是卡牌游戏，CTM让玩家们感受到了众多颠覆性的变动。

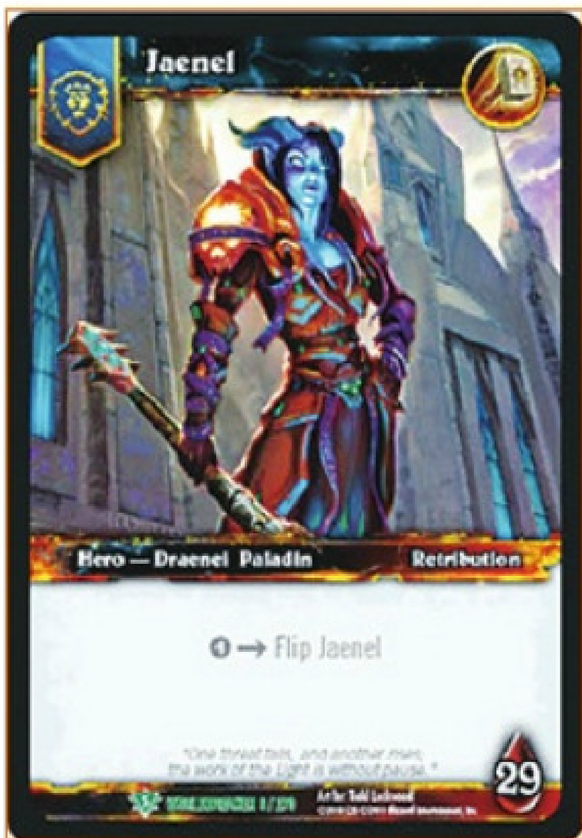
首先要说的自然是游戏背景方面的改动。与《魔兽世界》相同，“灭世者”中，联盟和部落分别获得了新的种族：狼人和地精。在这一版本中，有大量狼人和地精的英雄、盟军供卡牌玩家们选择，新种族也带来了新的关键字能力，地精为时间是金（此盟军能立刻使用横置能力），狼人为畸变（防止此盟军将受到的所有非战斗伤害）。

新的职业&种族组合可谓让众多在线玩家兴奋不已，在卡牌游戏中同样是如此。看看13版的英雄吧：血精灵拥有了战士；牛头人驾驭圣光，拥有了圣骑士；还有矮人萨满、人类猎人、狼人术士等等，纷纷呈现在了我们眼前。另外，作为《魔兽世界》的剧情延伸，“灭世者”引入了强大的势力——龙类。尽管截至13版玩家们仅能操控绿龙和红龙来进行作战，但我们可以预见，未来的14、15版中，玩家们将有机会与蓝龙、青铜龙、黑龙这些古老的龙族一起战斗！从“伊利丹·怒风”开始，主宰英雄（可以大致理解为英雄变身）这个独特的机制成为了魔兽卡牌每一版里的重磅炸弹，“灭世者”为我们带来了新的主宰英雄——绿龙女王“沉睡者伊瑟拉”与红龙女王“阿莱克丝塔萨，生命的誓缚者”，她们的出现似乎也是为将来死亡之翼的登场埋下伏笔……

强大的死亡之翼导致了大地的崩坏与裂变，这使得《魔兽世界》中的大量地图都改变了原本的面貌，这些灾难在魔兽卡牌中被诠释的淋漓尽致且不失巧妙，那便是——卡牌的边框。“灭世者”初次露面之时就给玩家们带来了极大的视觉冲击，大家发现卡牌的边框再也不是以往单一的图案与色调了！边框的单色调变为了契合版本主题的图案，碎裂、燃烧的边框令玩家们清晰地感受到了大灾变的痕迹！此外，中



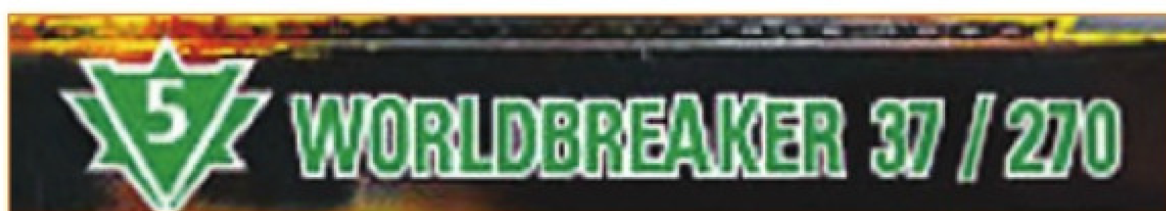
旧版英雄



新版英雄

立阵营也有了代表各自风格的配色。

有一处改动并不起眼，但我认为，或许这一改动会给日渐成熟的魔兽卡牌比赛打下更坚实的基础，这便是版本名称WORLDBREAKER前面那个小小的数字——环境编号。自打魔兽卡牌比赛有了核心赛制（限定使用特定版本的牌参加比赛），许多玩家，尤其是新人，对于卡牌版本和环境的界定十分朦胧与迷茫。今后，从这个象征着魔兽卡牌诞生第五个年头的编号5开始，卡牌将每一年延续一个环境编号。因而，不久的将来，比赛的环境可以被清晰的表述出来（例如：“限定环境5/6/7”），这无疑是便于玩家接受和利于



环境编号

比赛推广的。

备受《魔兽世界》玩家关注的刮刮卡也自“灭世者”开始改变了以往的模式。1号刮刮卡不再是消耗品，而是永久的非战斗宠物，即“小伙伴”。1号刮“兰铎的小拆”（兰德鲁的小拆解者），复刻了在线商城的XT机器人，这是国服玩家与暴雪在线商城的第一次“亲密接触”！2号刮刮卡则更偏重于团队的互动和娱乐，同时又具有实用价值。2号刮“幽暗的营火”，形如通灵学院的鬼火，阴森诡秘，且能用于烹饪，与营火共享冷却，但是不会给玩家带来+4精神哦~3号刮刮卡依旧是独特的坐骑——“斑点幼龙”，继火箭与


13版刮刮卡全家福

角鹰兽之后，又一卡牌飞行坐骑。

让我们把目光从刮刮卡上拉远，继续回到卡牌游戏，我们接下来就看一看游戏机制方面有哪些重大的改动。

首先要说的自然是魔兽卡牌玩家们组牌的基底：英雄。“灭世者”大刀阔斧的改动在英雄身上最为显著、此前，一个英雄具有以下几大要素：种族、职业、天赋、专

业、翻面效果。这些要素大大影响了玩家的组牌策略，纵览近几年的主流比赛套牌，常见的有种族导向型的“亡灵意志系列”；职业导向型的“法师系列”；天赋导向型的“邪DK”“敏锐贼”“暗牧”；翻面效果导向型的“库玛系列”等等，不胜枚举。

但我们至今并未看到一个专业导向型的主流套牌。造成这一结果的原因是，魔兽卡牌以补充包等形式发行的卡牌中并没有“专业限定牌”，那些专业限定牌均为素材兑换物品（俗称“锻造卡”，与《魔兽世界》中攒材料做装备、做炸弹等等如出一辙），制皮、锻造、工程学、裁缝等等制造专业在卡牌里有过一些“专属装备”，但由于种类极少，兑换出的数量又极少，又难以与主流的英雄相配合，更别说造就一类主流英雄了，因而专业牌在比赛中极少露面；至于采矿、剥皮、采药等等这些采集专业，相关的卡牌甚至还未曾出现！总而言之，专业在魔兽卡牌里一直显得有些多余，于是，自“灭世者”开始，所有的英雄将不再具有专业。

另一大改动则是英雄的翻面效果。过去的英雄翻面效果均为一次性或当回合效果，因此，除了“首领库玛”（翻面效果：④→你操控的英雄和盟军本回合攻击时具有+2攻击力！）这样的翻面效果主导型英雄之外，大多数英雄的翻面能力在组牌时都免不了被忽略的命运。“灭世者”一改这种局面，将英雄的翻面效果改为了永久能力！例如突袭1、治疗1、你能操控一个额外的宠物等等。

另外，从14版开始，英雄甚至不再具有固定的天赋！英雄的天赋将由玩家来选择，规则限定每套牌中只能加入一类天赋牌。例如你的法师中加入了水元素（冰霜天赋），那么，你的法师就成为了冰法，你可以在套牌中加入急速冷却（冰霜天赋），但你不能再在套牌中加入冲击波（火焰天赋）、减速术（奥术天赋）等等。未来的这一改动能够解决核心赛制里种族、天赋搭配不全的问题（比如核心2.0赛制中就没有亡灵敏锐贼、侏儒冰法等等），大大增加了游戏性和玩家组牌的多样性。

前面提到，英雄没有了专业，于是乎，与之相关的“锻造卡”也产生了变革。经常开补充包的玩家都很熟悉，每个补充包中都会包含一张的游戏牌之外的小卡片，从最初的积分卡、广告卡、规则介绍到后来的素材卡，它一直伴随着我们。每当大型比赛来临，玩家们总要费尽心思收集各种素材去兑换“锻造卡”，总是搞得头疼不已，少一张氪金锭或者冰冻宝珠神马的，是很尴尬的事情。从“灭世者”开始，这一问题也会被解决：CZE将《魔兽世界》中的考古学引入了卡牌游戏，那张伴随我们5年的小卡片变为了考古学碎片。每24张考古学碎片（之所以设计为24张，是因为魔兽卡牌一盒有24个补充包），即可兑换一张锻造卡，大大简化了玩家的收集过程，也让兑换锻造卡的“NPC”长舒了一口气（清点素材卡是个很大的工程……）。

集换式卡牌向来以高精准、平衡、完善的规则著称，而暴雪又是众游戏公司的平衡性典范。因此，就像《魔兽世界》中的各种PATCH一样，魔兽卡牌的规则一直在进行更新，以寻求平衡。“灭世者”在规则上也做了极大的改动，这些改动颇为大胆，甚至不惜与《魔兽世界》机制背道而驰。

首先是德鲁伊的形态。此前，卡牌中的小德沿袭《魔兽世界》中的机制，一旦使用非野性技能就会解除变形，挥动武器也是如此。而13版开始，德鲁伊们将可以在野性形态下使用非野性技能，挥动武器也不会消灭形态了。猫德释放回春，熊拿武器抡人，这些在《魔兽世界》中都是不可想象的，但它们都将在卡牌中成为现实。

其次就是图腾。图腾在卡牌中一直以技能的身份存在，与《魔兽世界》中的图腾一样，不受AoE的影响。13版将图腾改为了技能/盟军，图腾同时具有这两种属性，在任何区域皆是如此。此后，卡牌中的图腾将可以受到AoE伤害，另外一方面，图腾作为一个盟军角色，可以被挂上DEBUFF，可以被复活等等，这在《魔兽世界》中又是天方夜谭般的事情。



地精……地精



刮刮卡，有图有真相

另外就是挥动武器的规则也做了改变。挥动武器将不再是一个随时可以执行的动作，而是在战斗发生之时（就好比《魔兽世界》中进入战斗的时候）决定的事情。相关的规则将来大家可以在白皮书中查阅，这里我就不再赘述。

这些游戏机制上的改动，看似非常搞笑，对于《魔兽世界》玩家来说，甚至有些不可理喻。但是，假如你了解了野德在过去卡牌游戏里的窘境，了解了图腾在某些时刻的强大作用，了解了挥动武器导致的一些规则纠葛，你就会明白，这些变动对于魔兽卡牌举足轻重。作为一个忠实的卡牌玩家，我很欣慰地看到魔兽卡牌在尝试着一步步远离《魔兽世界》的庇护，希望有一天魔兽卡牌能彻底甩掉“魔兽世界附属品”的地位。

“灭世者”还带来了另一大创新机制——关键字：藏匿（若此牌将进入你的资源栏，其面朝上地进入你的资源栏。然后立刻将其翻为面朝下）。藏匿这一关键字在技能、盟军、装备上都会出现。藏匿机制的引入，使魔兽卡牌中的“下地”（放置资源）也有了花样，藏匿必将催生出许多崭新的组牌策略。传家宝也在“灭世者”中出现了，这些《魔兽世界》中的成长型装备在卡牌里也有了独特而贴切的体现方式——家传指示物（每有一个家传指示物，你的传家宝装备就额外具有某些能力）。

“灭世者”给玩家们带来惊喜还有很多很多，魔兽卡牌的“大灾变”时代已来到！这到底是“浩劫”还是“重生”，就等待时间来验证吧。

十大成就未来的考试

这世上有两种考试。一种是考给别人看的，换来职位晋升；一种是考给自己看的，获知薄弱短板。最差的考试是八股取士，最好的考试是在你浑不知觉的情况下逼你动用毕生所学。这样，考试的外延便扩大了……



G.O.A.T.真的能考出孩子们的心声吗?

■北京 Dawn

No.10 Squall的SeeD考试

■最终幻想Ⅷ■Final Fantasy Ⅷ

世界在战火中崩坏，佣兵成了炙手可热的兵源，而Balamb学院培养出的SeeD佣兵最能打。SeeD考试对考生的未来收入同样重要：打怪不掉钱，只能靠佣金，薪资水平又与佣兵等级挂钩，SeeD考试成绩又是初始等级的评定依据。最好成绩者能被评为8级，这是个不错的事业起点。并不是人人都能考SeeD，先决条件是有GF或完成一个低等级任务，不是Girlfriend，是Guardian Force，召唤兽。最关键的是，如果你有幸参考，那是因为Cid Kramer校长正注视着15至19岁之间的你，就差这个考试来认可你了。

SeeD分为笔试和场地考，但是Cid校长也说了：“我不想让你们都变成机器（做题机器？）”，所以真刀真枪的场地考才是考察重点，Squall就被派往Dollet公国帮其击退Galbadia的侵入者，麻烦的是，其所在B组的队长还是“好敌手”Seifer，一个年年重考SeeD的好战者。不过，Seifer至少还有一个“罗曼蒂克的梦想”（成为魔女的骑士），但是Squall对未来却很恍惚。因为他还不知道Balamb学院和SeeD考试其实都是为他而设，他还不知道Cid校长要将他培养为暗杀魔女的刺客。

No.9 艾丝蒂尔的游击士之道

■英雄传说——空之轨迹FC■英雄伝説 空の軌跡FC

作为塞姆里亚大陆上的一个弹丸小国，利贝尔不需要设置警部，警察职能都被游击士们承包了。游击士协会实质上是一个正义的跨国佣兵集团，它不干涉国家内政，永久中立，有时会充当解决国家间冲突的仲裁角色，利贝尔的游击士协会与王国军共享搜查权和逮捕权。

在利贝尔，游击士是私家侦探+保镖+保安+特务+快递员，是每个渴望冒险的孩子的梦想职业，更何况准游击士的资格考试并不难，艾丝蒂尔在16岁时就成为洛连特支部的一员，她爸卡西乌斯可没有去送礼找门路。难的是从准游击士升到正游击士，前者有9个级别，后者有8个级别，都要通过完成委托任务积攒BP。艾丝蒂尔的早期任务有“送亲笔信”“采蘑菇”“更换路灯”啥的，琐碎而危险，米拉也很少。虽然克罗斯贝尔的年轻搜查官们的早期任务也无非是“取缔违法停车”和“跟踪狂事件调查”，但至少不会遭遇魔兽。

No.8 SCPD第一次试驾

■极品飞车——热力追踪■Need for Speed: Hot Pursuit

欢迎加盟SCPD，超速执法警署。

小子，知道为什么我们SCPD要比超速者更拽吗？因为

我们可以同样开到250迈，然后以法律的名义将那些飚仔的豪车撞飞、推翻、碾碎、压扁。

噢当然，我们也有布加迪威龙（Veyron），那个排量7993c.c、时速能上407的怪物；我们也有迈凯轮MP4-12C，百公里加速只需3秒完成。听着，这是公务用车，也是任务用车。这是配发给SCPD的兰博基尼雷文顿（Revent ó n），全球21辆中的一辆，你的任务是开着它在1分40秒内赶到指定地点，截住一个超速者的去路。如果你让纳税人痛失这135万美元，如果你让一个吊车尾的飙仔都能逍遥法外，你将永远与慢悠悠的老爷车福特皇冠维多利亚为伴。

未来的“终极执法者”，别搞砸你的第一次试驾。

No.7 修学士500问

■真・三国无双6■Dynasty Warriors 7

天下三分，豪杰并起，跨州连郡者不可胜数。套用《三国杀》中陆逊的句式，在“356”里，“没钱是万万不能的”。要入手最强武具，现在只需足够的钱和正确的人。如果你懒得反复体验10星关卡“成都激战”，就不要错过修学士有奖问答之三国知识500问。

每次5道选择题，答对4题者，修学士会奉上奖金5000。在编年史模式中，都城全部解放后，隔三差五才来访一次的修学士终于常驻城中。如果你知道“刘备一生中最后一句话和谁说的”，那么其他问题想必也难不倒你，修学士就等同于提款机。对于成就犯而言，“水镜免许皆伝”或者“Quizmaster”的至尊头衔难道不值得你为问答狂吗？另外，魏高祖、陆都督、刘皇叔啊，“飞燕”难道就真的不如“干将莫邪”吗？

No.6 “竖锯”的游戏

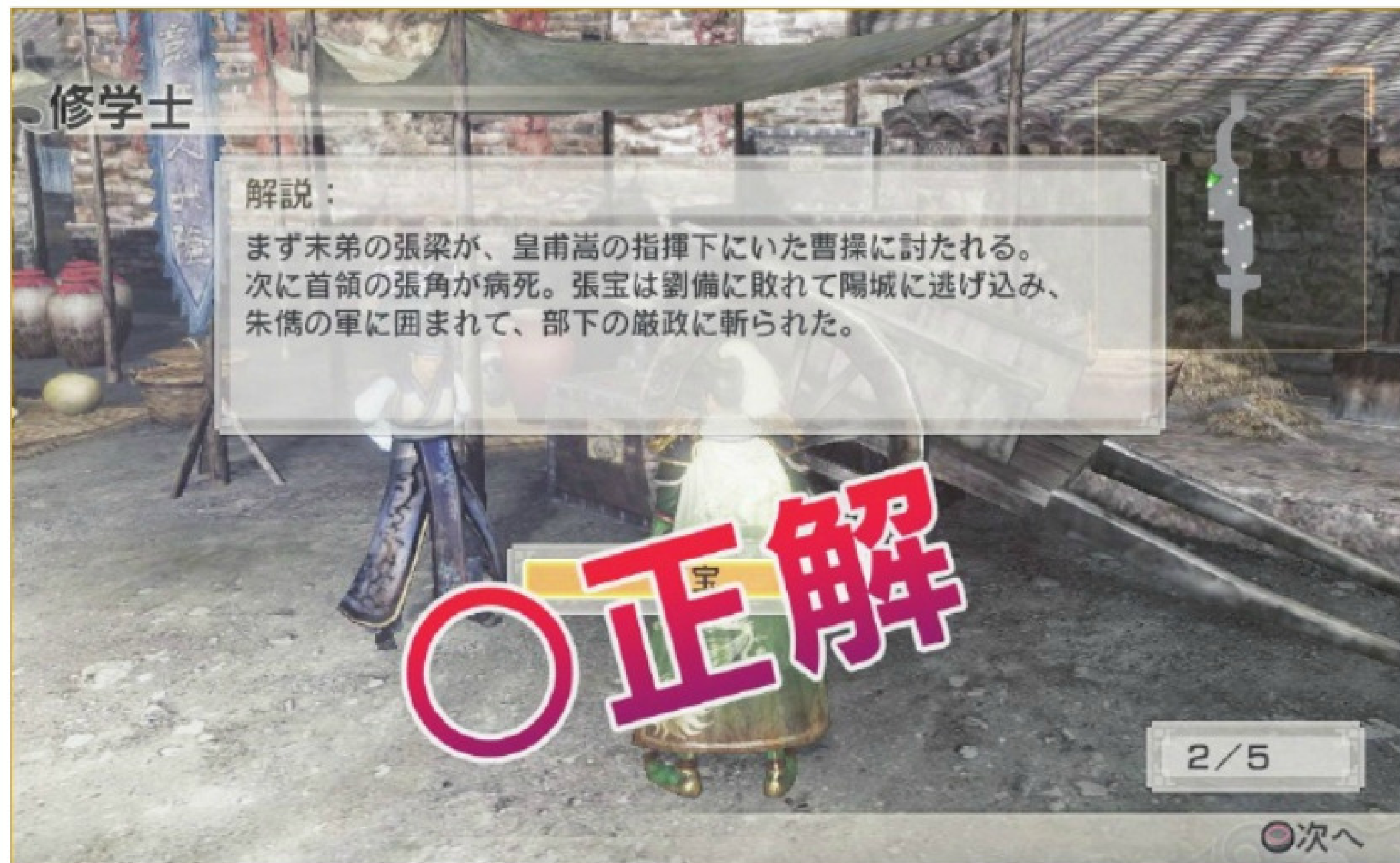
■“电锯惊魂”系列■Saw Series

John Kramer机工本领了得，手下众多狗仔马仔，只是患有严重脑癌。不过他仍惦记着给混世的家伙一些血的教训，让他们明白别以为活着是理所当然的。不过，这位“竖锯”（Jigsaw）绝非风纪整治者，他只是享受观赏别人崩溃或被虐杀的过程。不然，为何正直敬业的David Tapp警探都被卷入生存游戏？

在电影中，David在追捕时踩中机关而殉职。在游戏中，他亲身经历了一场设在Whitehurst精神病院的生存游戏，他面对的谜题有……开锁、接水管、接灯箱，还有击倒那些同为人质的罪犯。其实从最后一点来看，不可控性绝非“竖锯”风格，的确，选择穿过真相之门的David会发现这









（左上图）“银闪”大姐啊，常言道长江后浪推前浪……
（左下图）100%正解达成的笨办法是猛按○键。据说如果给予无限长的时间，猩猩也能弹奏出贝多芬月光奏鸣曲，一样的道理
（右上图）Squall是为考而考，屡次重考的Seifer是为了反复体验在战场上存活的美妙，让他感觉“更接近梦想”
（右下图）SCPD唯一的兰博基尼雷文顿，只有通过追缉试驾证明自身潜力的人才配驾驶

其实是Melissa Sing的手笔。

David的未来必是Game Over。“竖锯”的传人有阿曼达、霍夫曼和戈登医生，David的传人是儿子Michael。那Michael的未来呢？依然是Game Over，或者成为“竖锯”传人。

No.5 47逃离收容所

■终极刺客——契约■Hitman: Contracts

如果47真的是第4代完美克隆体，设计者奥特梅德博士就应该给他加入浓密头发的基因。

精神病院是个筐，什么都能装。定期服药注射、监禁式生活、残酷的暗杀训练，在罗马尼亚的这个精神病院里，47度过了人生头一个30年。幼年47对墙外世界充满了向往，他用自制弹弓和藏匿的针管袭击工作人员，以表达对牢狱生活的不满。他还将一只实验室兔子收养为宠物，同病相怜，顾盼生情。恰好主导者奥特梅德也认为，“超级刺客必须具备人的情感，言听计从的不过是个屠夫”，所以47才有机会在1994年9月迎来第一次大考——收容所脱离战。

有证据表明，这是奥特梅德为收集47的实战数据而故意卖的破绽，但他显然低估了47的复仇怒焰。如果之后不是ICA吸收了47，他的未来也就是个有头脑的黑帮高级打手。

No.4 李逍遥的比武招亲

■仙剑奇侠传■Chinese Paladin

说起姑苏林家堡少主，端的是“春之盎盎，不足为其和；秋之明洁，不足为其格。”其实那时的林月如是个武艺横扫江南的刁蛮千金。

不过，李逍遥登上擂台仅为当众击败林月如，将二人过节一笔勾销，有争勇斗狠的成分，至于比武招亲胜者为婿的规则，他可不当真。其实林月如早就芳心暗许了，“我喊你一句李大哥，你就应该回我一声月如妹子……”堡主林天南招到了继承产业的入赘女婿，一个有能力保护如儿的棒小伙，于是在堡上席开三日，实则以乡亲们作为婚姻公证。

林天南在独女身上倾注了所有的爱，他怀疑李逍遥是攀龙附凤之徒，所以在京城刘府他还有一场加试。毕竟此时李逍遥已久经考验，接下正宗七诀剑气“斩龙诀”已不在话下。林前辈莫要叹老，至少这小子开始正视二人的关系了。

No.3 “孤独行者”的G.O.A.T.测试

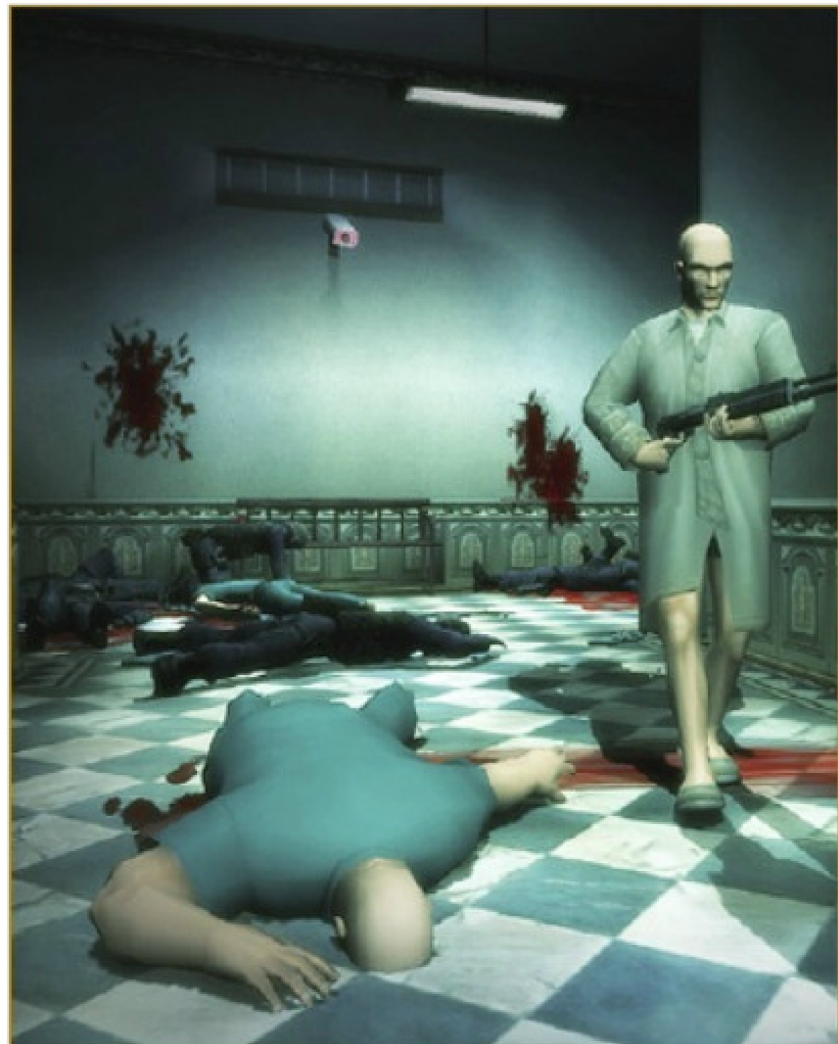
■辐射3■Fallout 3

如果不是父亲James的出走，“孤独行者”（Lone

（左上图）“I want to play a game. David Tapp，为了生存你愿意流多少血？愿意让多少人流血？”
（左下图）狂龙破茧，再也没什么能阻挡技能全满的47杀出重围了
（右上图）李逍遥不经历比武招亲，就没有未来的蜀山派掌门夫人。还好《仙剑奇侠传》不会在这设个隐藏结局，诸位还记得临安城里的何梅吗？
（右下图）林堡主爱女心切，并非“为保威名垂千古”，而“逼女比武赘东床”，这是岳父大人的一场加试，小心，他拿的是正宗龙泉剑









Wanderer）的一辈子就会耗在101避难所里。避难所里不养闲汉，每个年满16岁的成员都必须成为一份生产力，监督者（Overseer）根据职业倾向考试（G.O.A.T.）的结果分配工作，有厨子、婚介员、纹身艺术家、婚姻忠诚调查员等等。官二代Amata进了管理层，小流氓Butch理想是做剃头师傅，却做了美发师，“两者是截然不同的”，他抱怨道。

于“孤独行者”而言，如果他不以“这是个愚蠢的测试”为由拒考，那么G.O.A.T.将决定其初始技能。一考定终生，真是这样吗？没有什么楷模值和叛逆值，就是在回答“你的祖母邀请你去喝茶，没想到她给了你一把手枪，要你干掉一名避难所成员，你会怎么办？”这个问题时你慈悲为怀地选择了“提出用你最宝贵的东西赎他一命”，你仍可以在结尾处选择毒害全人类，或者让队友去送死。

No.2 Allen的战斗测试

■使命召唤——现代战争2■Call of Duty: Modern Warfare 2

拿破仑说：“一个人不会为了每天半个铜币和一点荣誉而付出自己的生命，你必须鼓动他的灵魂才能激发他的斗志。”一个成功的将领必是出色的演说家，或蛊惑者，例如谢菲尔德将军，他对卧底Joseph Allen说：“这会令你付出很大的代价，但比起你将拯救的一切，这些代价都不值一提。”

对意在引发美俄大战的谢菲尔德而言，Allen没有价值，Allen之死才有价值。在阿富汗凤凰基地，谢菲尔德相中了这个战斗测试成绩出色的游骑兵，将其从75团1营调至141跨国连队，派往俄国潜伏在极端分子马卡洛夫身边。在扎卡耶夫国际机场屠杀事件中，可怜的Allen在死前还要忍受良心的煎熬。如果之前Allen在战斗测试中稍微放点水，未来或许会活跃在“莫斯科攻略战”或者“巴黎收复战”的战场上吧。

No.1 GLaDOS的测试

■传送门■Portal

请神容易送神难，掌握最先进传送技术的光圈科技本可成为地球抵抗军的最后希望，无奈GLaDOS还在和Chell玩着无限循环测试的游戏。外面是人类的战争，里面是Chell一个人的战争。“我在结束时打开（I open at the close）”，19关的测试为Chell积累了足够的经验，她才得以在被送往焚化炉前及时逃走，并且直捣黄龙，摧毁了GLaDOS。这是最典型的现学现卖，学以致用。

她没有未来，才回到地面的Chell又被拖回了实验室冷冻保存起来。曾警告“蛋糕是个谎言”的Doug试图重返实验室唤醒Chell，不料也长眠于斯。从沉睡中醒来的Chell又要面临一系列测验，“For science”。



Allen在战斗测试中的优良表现为他赢得了充当棋子的机会

（左下图）以诸有情，造大恶业。纸靶上是阿富汗恐怖分子，卧底任务中Allen却要将枪口对准无辜俄国旅客和警察

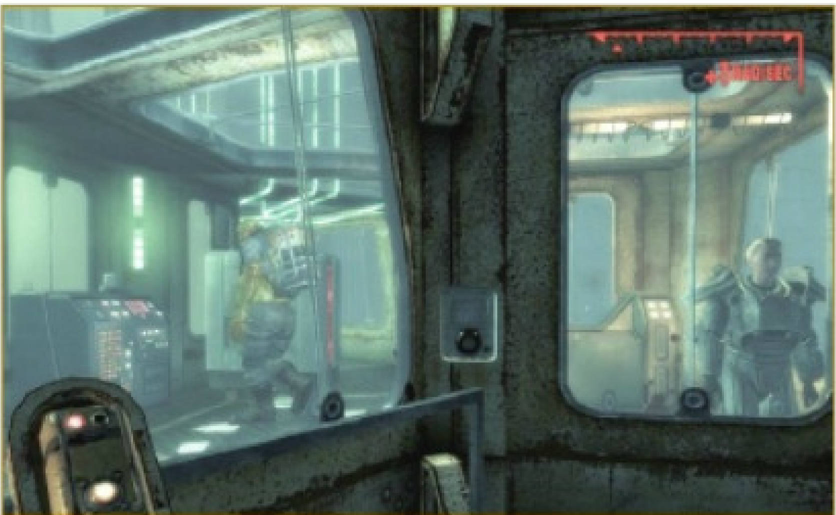
（右上图）如果跳过G.O.A.T.考试，会解锁成就“羊语者（Goat Whisperer）”

（右中图）这位“孤独行者”最后的所作所为与他在G.O.A.T.试卷上的答题判若两人（或者高度一致？）

（右下图）前面19关不是测试，而是学习和积累。如果Chell真的照着GLaDOS的提示一步步来，So ends the story...here









大众软件旬刊
2011年6月中 总第370期

主管单位中国科学技术协会
主办单位中国科学技术情报学会
编辑出版大众软件杂志社
名誉社长高庆生
社长宋振峰
总编宋振峰

执行主编王晨
编辑部汪铁（主任）
谭湘源（副主任） 朱良杰（副主任）
栏目编辑杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 白云龙
韩大治 张帆 朱飞 马骥 范锴
本期责编汪澎
电话010-88118588-1200
传真010-88135597
新闻热线010-88118588-1250
通信地址北京市海淀区阜石路68号院
邮政编码100039

广告部高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电话010-88135604、88135623
传真010-88135597
读者俱乐部010-88118588-1003

发行部陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电话010-88118588-6106
传真010-88135614

平面设计林静 肖婷婷 平龙飞 汤瑛 张子祚
印刷北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊号ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号082-726
国内发行北京报刊发行局
订阅全国各地邮局
广告许可证京海工商广字第8068号

出版日期2011年6月8日
定价人民币10.00元

搬家，搬家



俗语说：破家值万贯，如果你搬过家，一定会深有体会。五一前夕，编辑部又一次搬了家（“大软”的老读者们，可能会记得编辑部以前搬家的情形），嗯……足足搬了二十几大车。

新家看起来还不错，虽然周围饭馆少些、又没有像点儿模样的超市、公汽线路少得可怜、Taxi也很难打到……用小白的话来说，就是“挣了钱也花不出去”。不过待待习惯了，习惯也就有感情了，再说某些“软饮料依赖症患者”已经从外面一箱一箱订购饮料运进来，而某领主又就近租了地下室，我们的工作在短暂的嘈杂之后回到了正轨……

搬家前后的收拾整理工作，耗费了小编们的大量时间，本期杂志的工作，小编们只好加班加点或者见缝插针地挤出时间来完成。这个月我们最看重的重头文章是《传送门的多重维度》，相信算上攻略总共近40页的超大专题一定让那些阀门的粉丝们这辈子都值了。另外，你们也可以注意一下评游析道，这个月完全是“射击游戏月”，枪枪枪什么的，你们最喜欢了。

由于某种原因，编辑部里的CRT显示器在近期内会全部下岗，大家将统统换上液晶显示器，彻底告别“球面时代”。至于这个“某种原因”是什么，就留给读者朋友们当个谜题吧（小白：为什么蓝星这么喜欢给读者留谜题？）！

欢迎登录重新开张的软盘（http://www.popsoft.com.cn/bbs/）以及腾讯微博和新浪微博的大众软件果然棒（@popsoft）与我们互动！

蓝星
say@popsoft.com.cn

下面是“责编大家谈”环节……



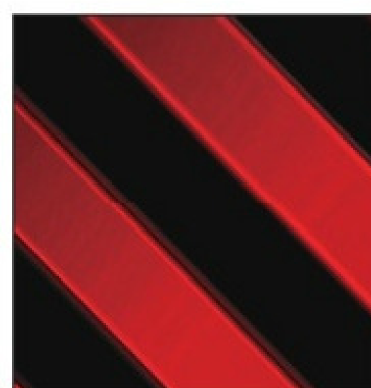
看起来不会再H下去的
张帆
百事极度，老板再来三箱！



神马都是……
浮云
冰糖雪梨，老板再来三箱！



不慎玩坏了路由器的
小白
三得利乌龙茶，老板再来三箱！



米兰！米兰！
梅林粉杖
你们这样喝不对啊，来来来，让我解释一下什么是香精，什么是异抗坏血酸钠，什么是六偏磷酸钠……

NEXT ISSUE
下期精彩
刺客信条——启示录

创意总监Alexandre Amancio介绍说：“无论是对我们还是对广大的支持者而言，发布Ezio三部曲的最终章是“刺客信条”系列的重要里程碑，《刺客信条——启示录》将包含众多新要素及一些具有特别意义的重大惊喜，我们已经迫不及待要在今年E3展上将这些成果彻底展现给大家。”



邮发代号：82—726

售价：￥10.00元

刊号：ISSN1007—0060
CN11—3751/TN